

сентябрь 2009 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 09009

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

inFAMOUS

Wolfenstein

Divinity 2: Ego Draconis



НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

Здравствуй, читатель!

Все хорошее когда-нибудь заканчивается — и лето тоже. Впрочем, для игровой индустрии осень — это самый бурный сезон, так что многие геймеры уже, наверное, морально готовятся к валу амбициозных продуктов, который вот-вот на них обрушится. Конец лета же не особо порадовал количеством релизов, и сегодня мы можем предложить тебе рецензии на следующие плоды трудов игровых студий и издательств: заслуживающую внимания RPG Divinity 2: Ego Draconis, отличный PS3-эксклюзив inFamous, вполне съедобную "морскую" стратегию East India Company, последний адд-он для Fallout 3 по имени Mothership Zeta, высококлассную RTS Hearts of Iron 3, унылую поделку по мотивам кинофильма "Миссия Дарвина" и перезапуск культовой серии Wolfenstein.

А вот те, кому еще доведется через определенное время попасть на разделочную доску "Виртуальных радостей" и кто пока довольствуется посвященными им превью: аркадные рейсинги Blur и Fireburst, многообещающий Halo 3: ODST, любопытное продолжение линейки Cal of Duty, весьма перспективный FPS Singularity от опытнейших работников Raven Software, страшный и ужасный шутер Aliens: Colonial Marines и весь из себя блокбастер Lost Planet 2.

Также в этом номере, помимо стандартного набора всяких разностей, ты можешь прочесть, как Тарас Тарналицкий ностальгирует по телесериалам минувших лет, Гоша Берлинский на пару с Diamond в "Дебатах" перемывают косточки игровой журналистике, а Иван Ковалев высказывается по поводу очередных потенциально интересных геймерам устройств.

На этом и попрощаемся. Удачи!

Brink обязательно продолжится



Сиквел к Dragon Age обязательно будет



Даже в мире WoW случаются катаклизмы

АНОНСЫ

Продолжение Dragon Age не заставит себя долго ждать

Как известно, ролевая игра Dragon Age: Origins выйдет уже в ноябре нынешнего года. Но, что самое удивительное, его создатели уже вовсю помышляют о продолжении. Самой секретной информацией поделился один из главных сценаристов BioWare, который уже успел сообщить на официальном форуме, что одним из текущих проектов команды является — ни много ни мало — Dragon Age 2. С другой стороны, официальную информацию о сиквеле мы вряд ли получим в нынешнем году. Да и сразу было понятно, что игра такого уровня, как Dragon Age, просто обязана иметь хотя бы один сиквел.

Новое дополнение для The Lord of the Rings Online

Недавно компания Turbine объявила, что в разработке находится второе по счету полномасштабное дополнение для известнейшей MMORPG The Lord of the Rings Online. Адд-он, получивший название Siege of Mirkwood, будет доступен исключительно для скачивания (читай — на дисках продаваться не будет).

Игрокам предложат исследовать непроходимые чащобы, раскинувшиеся на востоке Мглистых гор. Героев ждут новые подземелья, сто новых квестов и рейды, рассчитанные на 12 участников. Помимо всего этого, в Siege of Mirkwood появятся особые области, в которых игрокам предстоит повести в бой войска NPC против армий Саурона.

Из прочих особенностей дополнения мы бы отметили планку развития, которая в этот раз поднялась до 65 уровня, новые титулы, а также классовые квесты и артефакты.



Eve Online дополнится в одиннадцатый раз

EVE Online обзаведется свежим адд-оном

Недавно разработчики из CCP официально анонсировали одиннадцатое дополнение к игре — EVE Online: Dominion, которое выйдет уже этой зимой.

Центральное место в новом адд-оне отведут сражениям между альянсами игроков — девелоперы обещают, что имеющийся механизм будет тщательно переработан и улучшен. Помимо этого, еще больше улучшится дизайн самих планет и других объектов, появятся новые квесты для пиратов и начнется внедрение COSMOS — социальной платформы, разработанной CCP специально для EVE Online. Это как "В контакте", но только для пользователей EVE Online.

Подробности об EVE Online: Dominion появятся в ближайшие месяцы.

Brink будет трилогией?

Экшен Brink, анонсированный в июне этого года, выйдет, как известно, на PC, Xbox 360 и PS3 только весной 2010-го, а его создатели уже всерьез помышляют о продолжении — похоже, это становится трендом.

Творческий директор студии Splash Damage Ричард Хэм видит в своем детище — ни много ни мало — "еще один знаковый бренд, к которому игроки захотят вернуться". Ричард признался, что с нетерпением ждет Brink 2 и 3, относительно которых разработчики уже вынашивают большие планы.

Хэм также поведал журналистам, что он осознает все риски выпуска совершенно нового проекта. "Игроки выкладывают много денег на бочку и желают знать, что получат", — заявил он, тут же оговорившись, что Brink они все же захотят попробовать, невзирая на новизну игры. Авторы уверяют, что их проект меняет сами ощущения от шутера вне зависимости от того, жаждет пользователь сильного сюжета или просто хорошего экшена.

Axel and Pixel — новая игра от Take-Two

На сайте ESRB появилось краткое описание новой игры от компании 2K Games. Приключенческая игра называется Axel and Pixel и создается студией Silver Wish Games для Xbox 360.

Согласно описанию, игрок управляет художником и его собакой, путешествующими в "сюрреалистичном" и "абстрактном" окружении. Чтобы персонажи добрались до своей цели, где бы она ни находилась, пользователь будет должен решить ряд головоломок. Задания выполняются разными способами, в частности, нужно будет менять направление луча света, бросать камни в птиц и обрызгивать кого-то водой. Еще в описании ESRB приводится сцена, в которой крыса падает в унитаз, выплескивая оттуда коричневую жижу. Вероятно, цензоры посчитали своим долгом предупредить покупателей о наличии в игре такого травмирующего психику эпизода. Дата выхода Axel and Pixel пока не сообщается.

Manhunt 2 портируют на PC

Многие хорошие игры так и не попадают с консолей на PC, но иногда удача заглядывает и на улицу владельцев "персоналок". Портал Entertainment Software Rating Board сообщает, что в разработке находится PC-версия симулятора убийцы Manhunt 2, который ранее выходил только на Wii и PlayStation 2.

Интересно, что PC-версия игры не будет подвержена цензуре — она получит жесткий рейтинг Adults Only. Первоначально ESRB собиралась выставить рейтинг AO и консольным версиям Manhunt 2, но Rockstar убрала некоторые сцены, смягчив вердикт до Mature. О возможных сроках выхода Manhunt 2 на PC пока нет никакой информации.

Cataclysm — новый адд-он для World of Warcraft

Фестиваль BlizzCon 2009 преподнес очередной приятный сюрприз поклонникам World of Warcraft. Blizzard подтвердила, что торговая марка Cataclysm, зарегистрированная несколько месяцев назад, станет названием третьего дополнения к игре.

На этот раз Blizzard обещает полностью изменить знакомую вселенную WoW. Глобальный катаклизм перекроит карту Азерота, где появятся новые арены для PvE и PvP, а знакомые территории вряд ли сразу узнают даже опытные игроки. Исследовать преобразившийся мир будет намного удобнее, ведь путешествовать по Калимдору и Восточным королевствам позволят на летающих животных.

Подтвердилась также информация о двух новых расах — гоблинах и оборотнях-воргенах. Первые присоединятся к Орде, а вторые вольются в ряды Альянса. При этом в Cataclysm появятся дополнительные комбинации рас и классов: например, тролли смогут стать друидами, а гномы — жрецами. Дополнительно обещают профессию археолога и возможность прокачаться до 85 уровня. Кроме того, в Cataclysm появится система прокачки гильдий, которая откроет дорогу к новым достижениям. Выход World of Warcraft: Cataclysm планируется на 2010 год.



The Lord of the Rings Online вновь расширяется

ДАЙДЖЕСТ

Funcom открыла новую студию

Пока одни компании после кризисных передряг сокращают штаты, а то и вовсе закрываются, другие, наоборот, не стесняются организовывать новые подразделения. Funcom открыла студию в городе Монреаль, что в канадской провинции Квебек.

Чуть раньше Funcom сообщала об убытках, а в прошлом году даже уволила часть сотрудников, но теперь ее дела, видимо, пошли в гору. В официальном сообщении компании говорится, что новая студия сформирована из "сильной и компетентной команды разработчиков, которая будет трудиться над несколькими играми".

Funcom ответственна за такие проекты, как Age of Conan: Hyborian Adventures, Anarchy Online и The Longest Journey. В настоящее время компания работает над новой MMO-игрой The Secret World. Пожелаем им удачи.

Разработчикам нового MechWarrior грозит судебное разбирательство

У разработчиков новой части знаменитого сериала про больших человекоподобных роботов MechWarrior возникли небольшие трудности. Авторы игры могут быть втянуты в утомительные судебные разбирательства.

Судебный иск грозит подать Harmony Gold, которая представляет торговые марки Robotech и Macross в США. Представители Harmony Gold утверждают, что в ролике MechWarrior появляется робот (речь идет о Warhammer), модель которого была скопирована с одного их мехов вселенной Macross — Tomahawk Destroid. Компания может потребовать компенсацию за незаконное использование своей интеллектуальной собственности.

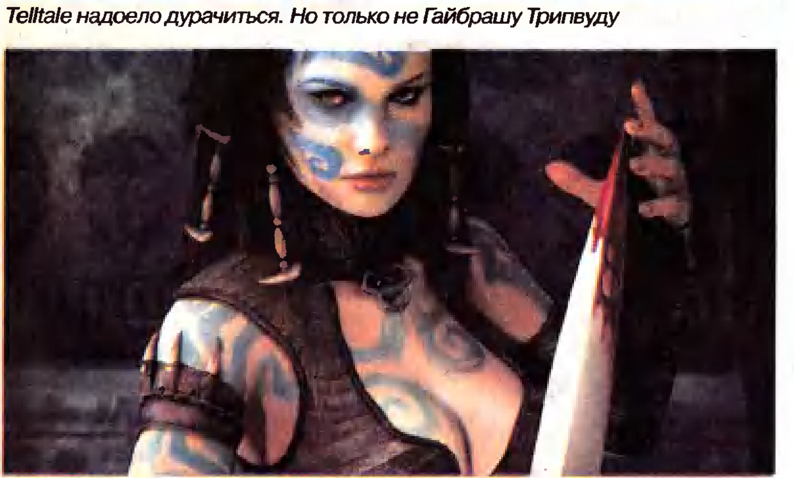
Стоит отметить, что в далеком 1996-ом году Harmony Gold и FASA уже встречались в суде по подобному делу. Тогда владельцы прав на BattleTech проиграли, что привело к изменению дизайна многих роботов из игры.

Telltale надоело шутить

Разработчики из Telltale Games, мастера многосерийных юмористических квестов, решили изменить собственное амплуа и заняться чем-нибудь более серьезным. Исполнительный директор студии Дэн Коннорз как-то признался, что Telltale Games не откажется от принципа выпуска игр в виде нескольких эпизодов, но возьмет за ориентир серьезные и драматичные сериалы, например, The Sopranos и Lost.

К слову, новая игра компании уже находится в разработке, но ее анонс пока еще не состоялся.

Telltale надоело дурачиться. Но только не Гайбрашу Трипвуду



В свое время Age of Conan изрядно подпортил финансовое положение Funcom



Побольше бы таких рекламных кампаний, да?

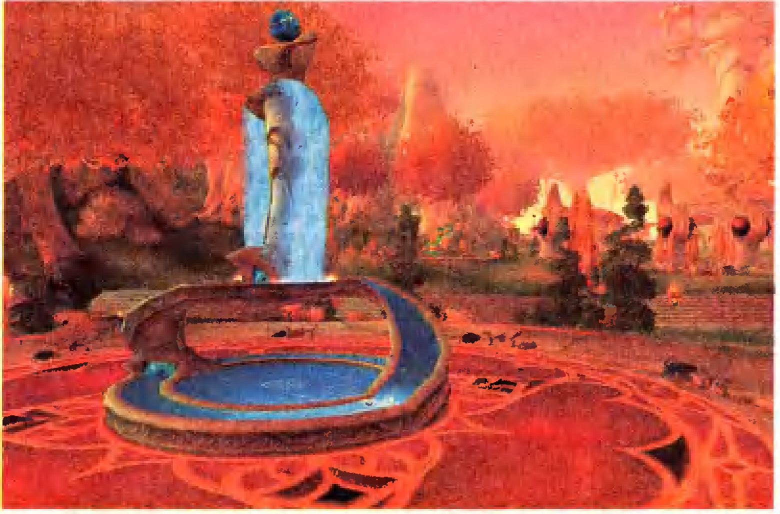
Необычная рекламная кампания DiRT 2

Пиар автосимулятора Colin McRae: DiRT 2 продолжает набирать обороты. В рамках рекламной кампании проекта в Сети появилась мини-игра, в которой нужно нанести произвольное татуированное изображение или надпись на женскую грудь. О DiRT 2 при этом напоминает лишь скромный логотип в углу экрана, ну да на него все равно никто не смотрит, правда? Мы уже попробовали — результат наших стараний находится где-то неподалеку.

Трусы для настоящего геймера

В сети магазинов Target появился новый необычный товар — мужские трусы с символикой видеоигр. На нижнем белье можно найти изображения персонажей и логотипов Halo, Atari, Rock Band и Guitar Hero. Помимо всего этого, некоторые модели трусов упакованы в коробки в форме геймпадов от PS3 и Xbox 360 либо в виде гитары для Guitar Hero.

Цена такого нижнего белья составляет $9,99 за коробку — не так уж много, согласитесь. Аналогичные модели для девушек в Target найти не удалось, а насколько хорошо раскупают мужские трусы, администрация магазинов не сообщает.



Теперь фракции в WoW можно менять сколько угодно раз. Но за каждый этот раз нужно заплатить $30

WoW: смена фракции за деньги

Всеми обожаемая компания Blizzard, наконец, ввела услугу смены фракции в MMORPG World of Warcraft. Отныне поклонникам игры не нужно быть вечно преданными Орде или Альянсу.

Стоит отметить, что переход в другой лагерь стоит денег. Услуга обойдется вам в 30 долларов США (и это без учета налогов), причем за эти деньги можно сменить лагерь только один раз и лишь для одного персонажа. При переходе игрок может выбрать новую расу из числа соответствующих его классу и фракции. А вот тем, кто хочет перевоплотиться в существо другой расы без смены фракции, придется еще немного подождать: такая услуга появится чуточку позднее.

Disney покупает Marvel

Не нуждающаяся в представлении компания Disney объявила о своем твердом намерении приобрести Marvel Entertainment, которая известна своими комиксами с запоминающимися героями и созданными на их основе фильмами и играми.

Стоимость сделки — 4 миллиарда долларов. За эту огромную сумму покупатель получит Marvel вместе со всеми ее более чем 5000 персонажами, среди которых, между прочим, Росомаха, Человек-паук, Железный человек, Фантастическая четверка и много кто еще. Какие новые продукты принесет нам покупка Disney Marvel — узнаем, вероятно, уже в ближайшем будущем.

Бонусы от предзаказа Brutal Legend

Сетевой магазин GameStop указал всем своим потенциальным покупателям на условия спецпредложения для тех, кто надумает оформить предварительный заказ на экшен за авторством непревзойденного Тима Шафера — Brutal Legend. Покупатели, зарезервировавшие для себя копию игры, получат дополнительный контент и эксклюзивный доступ к демоверсии.

Все желающие смогут оценить демоверсию уже 23 сентября, но заказчикам игры ее предоставят на неделю раньше — 17 сентября. Что же касается эксклюзивного содержания, то администрация GameStop пообещала своим клиентам уникальную внутриигровую гитару, стилизованную под, хм, "сексуальное тело". Напомним также всем поклонникам творчества Тима Шафера, что релиз Brutal Legend запланирован на 16 октября этого года.

Champions Online вышел на PC

1 сентября состоялся официальный запуск долгожданной MMORPG Champions Online. Правда, пока только для PC. Первоначально проект собирались выпустить и на Xbox 360, однако этого так и не случилось. Причину этого вызвался объяснить один из руководителей Cryptic. Он заявил, что между Xbox 360-версией Champions Online и игроками стоит лишь сама Microsoft. Cryptic в любой момент готова продолжить работу, но Microsoft по неизвестным причинам упорно не желает видеть на своей консоли MMOG. Более того, она не только не торопится помогать разработчикам, но и порой даже откровенно им мешает. Если компания даст добро, то Champions Online может появиться на Xbox 360 до конца этого года, однако сама Cryptic не верит в это. Стоит отметить, что со схожими проблемами уже столкнулись и другие команды.

Китайцы против фашизма

Relic столкнулась с серьезными трудностями при подготовке к запуску онлайновой стратегии Company of Heroes Online. Разработчикам пришлось изрядно переделать одну из враждующих сторон. Китайцев не устроило присутствие в Company of Heroes Online нацистской Германии, которую пришлось заменить на безликую Федерацию. Помимо этого, Relic заставили тщательно закрасить кресты и свастики, встречавшиеся в игре. Впрочем, разработчики обещают, что внесенные изменения никак не отразятся на игровом процессе, хотя атмосферу они, разумеется, подпортят.

Возрождение Commandos

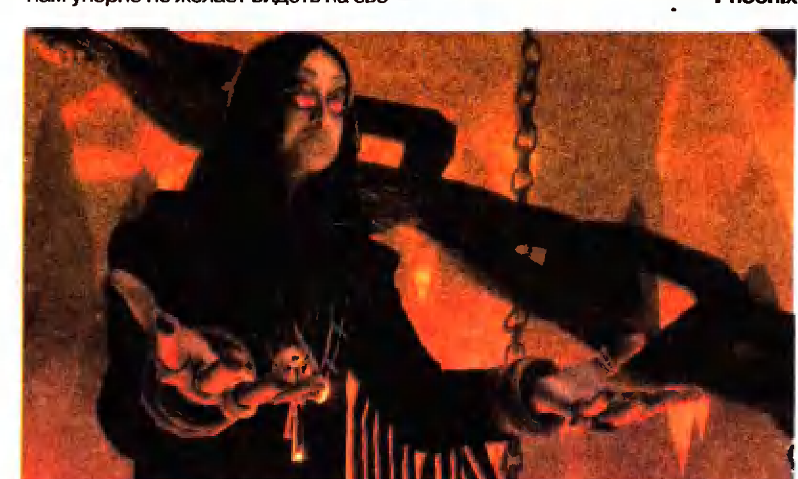
В беседе с журналистами издания Gamer.nl разработчики первых частей Commandos сообщили, что возьмутся за Commandos после того, как закончат работу над своим текущим проектом — игрой Planet 51, создающейся по мотивам одноименного мультфильма. Новый эпизод тактической серии, по словам создателей, по духу будет ближе к Commandos 2: Men of Courage, нежели к хронологически последней части Commandos: Strike Force, которую сами авторы назвали ошибкой.

Новый класс в Diablo 3

Глава Blizzard Майк Морхейм заявил, что не стоит ждать выхода Diablo 3 в 2010 году. В будущем году компания планирует выпустить дополнение к World of Warcraft по имени Cataclysm и первый эпизод StarCraft 2, поэтому ресурсов на полноценную доводку третьей части Diablo просто не останется.

Чтобы подсластить ожидание, Blizzard рассказала о новом игровом классе, который появится в Diablo 3. Им станет монах. Ведущий дизайнер Джуя Уилсон заявил, что прототипами монаха были Assassin из Diablo 2 и Rogue из World of Warcraft. Основным оружием монаха станут высокая скорость, боевые комбо и помощь богов. Комбо — изюминка этого класса. Blizzard утверждает, что опытные игроки смогут составлять из умений монаха убойные комбинации, варианты которых ограничатся только вашей фантазией.

Phoenix



Brutal Legend выходит на консолях уже 16 октября. А вот когда она выйдет на PC — неизвестно. Но верим, надеемся и ждем



Champions Online стартовала

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Call of Duty для Nintendo

Не секрет, что Call of Duty 4: Modern Warfare и Call of Duty: World at War в свое время выходили не только на PC и "маститых" консолях, но и на карманной приставке Nintendo DS. Сотрудничество маленькой консоли и яркого "голливудского" шутера будет продолжено в грядущей игре **Call of Duty: Modern Warfare — Mobilized**, которую лепит студия n-Space по мотивам Call of Duty: Modern Warfare 2. Одной из главных изюминок мобильной версии станут несколько мини-игр, сделанных с учетом сенсорного экрана приставки. Кроме того, в версии для DS предусмотрен режим Survival — игроку придется отбиваться от бесконечных легионов врагов (причем это вам не отстрел наци-зомби из World at War, хотя и нечто похожее). Мультиплеером Call of Duty: Modern Warfare — Mobilized разработчики тоже снабдят — онлайновые баталии рассчитаны на шесть игроков.

Однако это еще не все хорошие новости. Усилиями студии Treyarch позапрошлогодняя **Call of Duty 4: Modern Warfare** переберется на Nintendo Wii. Новая версия старой игрушки будет называться Call of Duty: Modern Warfare. Эта версия, как и Call of Duty: Modern Warfare — Mobilized, появится в продаже 10 ноября, одновременно с выходом "главной" Call of Duty нынешнего года — Modern Warfare 2 для PC, PS3 и Xbox 360.

Valve просит прощения

Гейб Ньюэлл, стоящий в настоящее время у руля студии Valve, принес свои извинения обладателям PlayStation 3. По мнению Ньюэлла, его коллектив не поработал как следует над адаптацией **The Orange Box** для консоли от Sony, из-за чего игры сборника стали большим огорчением для обладателей этой мощной приставки. В качестве оправдания Гейб отметил, что у Valve не было никакой возможности как следует адаптировать The Orange Box к PlayStation 3. В любом случае, компания понимает недовольство консольщиков и смиренно просит прощения. Хотя сейчас эти извинения — как мертвому припарка.

Червяк Джим возвращается

В середине 90-х годов ненормальная и очень веселая вселенная зеленого червяка Джима (**Earthworm Jim**) пользовалась огромной популярностью среди тинейджеров — на телевидении выходил шизанутый мультсериал, а обладателей тогдашних 32-битных консолей развлекали игры о похождениях Джима. Со временем червячок и его друзья как-то пропали из виду, но вот недавно студия Gameloft надумала вернуть эту вселенную на экраны телевизоров. Разработчики заключили соглашение с Interplay на создание нового проекта о знаменитом в прошлом червяке. Новая игра должна появиться в продаже в конце 2009 года в сетях Xbox Live Arcade, PlayStation Network и WiiWare. Судя по заявлениям представителей Gameloft и Interplay, обе компании невероятно довольны возвращением Джима в телевизор, пусть даже и только в качестве консольной игры.



Fable 3 — на горизонте

Не зря Lionhead Studios половину августа мучила нас намеками и мотала нервы загадками. Когда пришел срок, компания анонсировала разработку **Fable 3**. Кстати, Питер Молинье, рассказывая о проекте, прямо соловьем заливался, обещая геймерам молочные водопады и кисельные горы.

Действие триквела развернется через полвека после Fable 2. Если вы играли в предыдущий проект сериала, то вам не обязательно создавать совершенно нового героя — можете просто загрузить сохранения из Fable 2 и играть уже за сына или дочь полюбившегося персонажа. В стране под названием Альбион наступила индустриальная эпоха, однако коварные злодеи никуда не делись — один из них даже захватил власть в государстве. Нам, стало быть, придется скидывать негодяя с трона — да здравствует революция! А для бунта неплохо бы собрать народ, а также разбросать по нужным ушам красивые лозунги и щедрые обещания сладкой жизни. Все ради благого дела — отобрать власть у негодяя и забрать ее себе. А уж там сами решайте — сдержать все свои посулы или же еще больше "закрутить гайки", став новым тираном.

Учтите также, что, как только придете к власти, на вас свалится уйма проблем, с которыми ежедневно сталкиваются правители государств. Тут и строительство, и борьба с заговорщиками, и почетные обязанности судьи, и еще многое другое. Управление страной — тяжелый и неблагодарный труд, и с помощью Fable 3 игроки очень быстро убедятся в этом.

Fable 3 выйдет на Xbox 360 в 2010 году, однако Питер Молинье отдельно подчеркнул, что в начале года проект в магазинах наверняка не появится.

Mortal Kombat с акцентом на онлайн

После трагической гибели Midway Games многие поклонники видеоигр всерьез обеспокоились за судьбу сериала **Mortal Kombat**. К настоящему времени беспокоиться уже совершенно не о чем, ведь известная поединочная серия перешла под покровительство Warner Brothers. Более того, Mortal Kombat 9 уже находится в разработке — игру мастерит студия WB Games Chicago (ранее известная как Midway Chicago). Поскольку новые MK-игры выходят в последнее время раз в два года, официально MK9 еще анонсирована не была — ждем анонса в 2010-м. Однако недавно WB Games Chicago разместило объявление о поиске нового сотрудника — студии нужен специалист для создания сетевого режима в новой "Смертельной битве". WB Games Chicago также обещает поклонникам маленькую революцию в онлайновом режиме, а кроме того, не скрывает, что собирается сделать Mortal Kombat 9 эталоном современных файтингов. Ждем и надеемся.

L.A. Noire жив и здоров

Как выяснилось, у проекта **L.A. Noire**, разрабатываемого для PlayStation 3 студией Team Bondi, все хорошо — зря мы волновались за судьбу этой стильной забавы. На страничке игры на www.gamespot.com уже даже можно полюбоваться на десяток черно-белых артов к "нуарному экшену". Напомним, что действие L.A. Noire развернется в Лос-Анджелесе 40-х годов прошлого века. Сама игра будет представлять собой смесь GTA и классических нуарных детективов и расскажет о тяжкой жизни штатовских бандитов и полицейских того времени.

Карманные гладиаторы

В семействе портативных файтингов ожидается пополнение — речь идет об игрушке **Gladiator Begins**, за разработку которой отвечает студия Acquire. В Gladiator Begins игрокам предстоит создать собственного гладиатора (а то и гладиаторшу) из предложенных "запчастей", а затем выпустить его или ее на гладиаторскую арену для выяснения отношений с другими воинами. "Прокачка" героя будет осуществляться в режиме "Карьера", где игроки, одерживая победы над врагами, смогут на заработанную в битве звонкую монету апгрейдить оружие и доспехи. Релиз Gladiator Begins в Стране восходящего солнца ожидается 29 октября.

Еще одна портативная Phantasy Star

Очередная Phantasy Star скоро будет доступна владельцам PSP — Sega официально анонсировала игрушку **Phantasy Star Portable 2**, что вовсе не удивительно, учитывая неплохие продажи первой части. Действие сиквела развернется спустя три года после событий оригинальной игры, а в главных героях ходит паренек из компании "Маленькое Крыло" (Little Wing), поставляющей различные товары на космическую колонию Clad 6. Из новинок обещаны свеженькие противники, огромное количество новых миссий и свежие боевые движения для персонажей. Кроме того, ожидается возможность играть в кооперативе через интернет, исследуя мир Phantasy Star Portable 2 в составе отряда из четырех искателей приключений. Японский релиз игры запланирован на 3 декабря.

Звезды зажигают

Очередной симулятор реальной жизни вовсю готовится к покорению земель Nintendo DS — компания Nobilis анонсировала разработку игры **Famous**, посвященной жизни самых настоящих "сливок общества". Нет, в начале игры главный герой, отданный под наш чуткий контроль, будет никому не известным лузером, однако в воле геймеров быстро превратить его в звезду экрана. Для этого нам предоставлено все необходимое — участие в модных показах, танцы и выступления на концертах. Думается, без шоппинга и гламурных магазинов игра тоже не обойдется. Выход Famous планируется на будущую зиму.

Вести из вселенной Final Fantasy

Еще одна новость, связанная с вселенной Call of Duty, пришла из совсем уж неожиданного источника — от японцев из Square Enix, занятых в настоящее время разработкой **Final Fantasy XIII** (PS3, Xbox 360). В одном из недавних интервью продюсер Final Fantasy XIII Есинори Китасэ отметил, что при создании игры разработчики вдохновлялись известными шутерами от первого лица, в частности, Call of Duty. Среди прочего изучалось поведение в битве "виртуальных болванчиков", выступающих в игре соратниками главного героя. Похоже, можно ожидать от грядущей JRPG лихих перестрелок. Вот только любопытно, как именно они будут реализованы в игре?

А вот о проекте **Final Fantasy Versus XIII** (PlayStation 3) информации, как обычно, с гулькин нос. Разве что недавно представители издательства обмолвились, что Versus XIII будет разрабатываться намного быстрее предыдущей игры. Что ж, по крайней мере, проект все еще в планах "эниксов" — это радует, а то давно ничего не было слышно об игре, так что мы даже начали за нее волноваться.



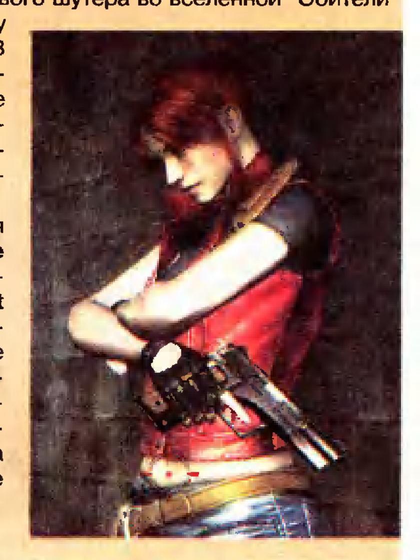
Gears of War 2 — новое издание

Игрушка **Gears of War 2** (Xbox 360) недавно предстала перед любителями виртуальных развлечений в новом издании. В версию Gears of War 2: Game of the Year Edition вошли, помимо самой игры, все существующие на данный момент дополнения к ней, как сборники карт для мультиплеера, так и адд-он Dark Corners для одиночной кампании. Новое издание Gears of War 2 вышло 1 сентября, а распространяется оно по цене $39,99.



Даты релизов

Capcom наконец-то определилась с датой выхода нового "вбоквела" в серии Resident Evil. Игрушка **Resident Evil: The Darkside Chronicles** (Nintendo Wii) доберется до европейских магазинов 27 ноября. Напомним, что события нового шутера во вселенной "Обители зла" разворачиваются между Resident Evil 2 и Code Veronica. В главных героях ходят Леон Кеннеди и Клер Редфилд, центровые персонажи второй номерной RE-игры. Предусмотрено и кооперативное прохождение — для Wii-игр это святое.



Список жестоких проектов для Nintendo Wii продолжает **No More Heroes 2: Desperate Struggle**, которая, как и новый эпизод Resident Evil, в августе обзавелась какой-никакой датой выхода. Новые приключения серийного убийцы-отаку, вооруженного лазерной катаной, стартуют в январе 2010 года. Правда, с точной датой релиза игры издательство Ubisoft пока не определилось.



AlexS

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ



PlayStation 3 дешевеет и худеет

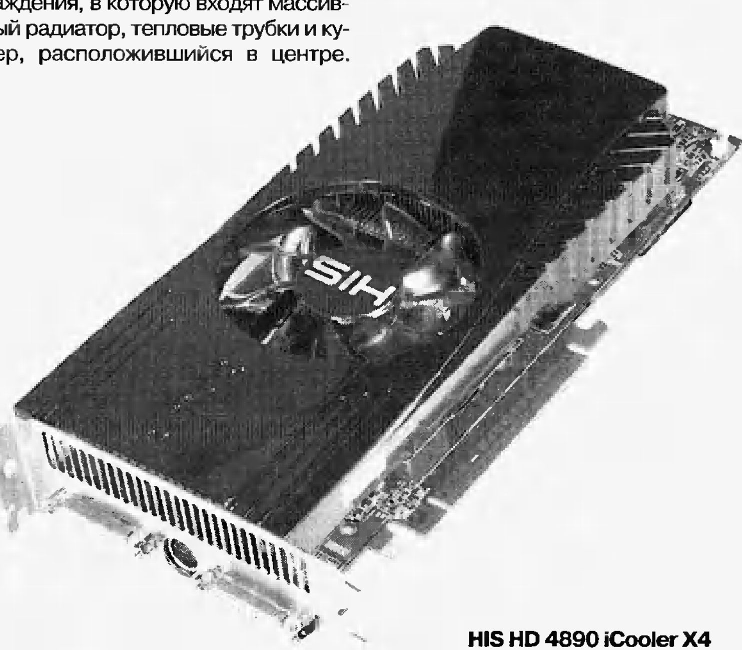
Радостный день для всех, кто ругался на высокую стоимость консоли **PlayStation 3.** Похоже, Sony наконец-то услышала ваши проклятия. Новость номер раз: на встрече главы компании с финансовыми аналитиками выяснилось, что расходы на производство одной консоли PS3 снизились аж на 70%. Между тем, два года назад Sony заявляла, что создание одной приставки обходится ей в $805 — стало быть, теперь расходы снизились до $250. Если верить представителям компании, затраты удалось уменьшить благодаря усовершенствованию производства. Разумеется, это событие тут же сказалось на стоимости приставок. С середины августа консоли с винчестером на 80 Гб, ранее распространявшиеся в Старом Свете по цене 350 евро, теперь стоят 299 евро.

Новость номер два: ходившие по Сети слухи все-таки обернулись правдой, и в августе Sony наконец-то официально анонсировала **PlayStation 3 Slim**. "Похудевшая" приставка будет укомплектована жестким диском на 120 Гб, кроме того, она на 36% легче (консоль весит 3,2 кг) и на 32% компактнее традиционной PlayStation 3. Также снизилось энергопотребление — аж на 34%. В продаже Slim-версия известной приставки появится 1 сентября, а стоить она будет 299 евро.

HD 4890 iCooler X4 от HIS

Кто о чем, а мы снова о железках. Если конкретнее — о видеокарте **HD 4890 iCooler X4**, которую уже заканчивает мастерить HIS. Изюминка продукта — интересная система охлаждения, в которую входят массивный радиатор, тепловые трубки и кулер, расположившийся в центре. Вдобавок, система охлаждения может похвастаться низким уровнем шума. Частотные характеристики HD 4890 iCooler X4 — 850 МГц для ядра и 3900 МГц для памяти, что вполне соответствует рекомендуемым.

Точная дата поступления в продажу видеокарты, а также ее стоимость на данный момент не известны.




HIS HD 4890 iCooler X4

PlayStation 3 научится распознавать эмоции

Как говорится, нет предела совершенству, и возможности современных игровых консолей буквально с каждым днем становятся все шире. В скором будущем Sony планирует обучить свою приставку **PlayStation 3** распознавать эмоции игрока — соответствующая технология уже запатентована хитроумными японцами. Для взаимодействия с консолью игрокам понадобятся камера PlayStation Eye и микрофон. Честно говоря, пока не совсем понятно, каким именно способом "считывание эмоций" можно использовать во время игры, но, мы уверены, Sony что-нибудь придумает.

Два девайса от Logitech



Компания Logitech в прошлом месяце порадовала любителей компьютерных игр сразу двумя новинками. Первую из них надлежит звать-величать **Logitech G500** — это игровая мышь, усовершенствованная Logitech G5. Обновленная модель позволяет пользователю настраивать вес мыши — при желании можно утяжелить девайс на 27 грамм или меньше. Мышка оснащена колесом прокрутки с двумя режимами — сверхбыстрым и пошаговым. Кроме того, в арсенале Logitech G500 — 10 программируемых клавиш. В продажу новая мышка должна поступить в сентябре, а цена на нее составит 79,99 евро.

Вторая новинка, рассчитанная исключительно на геймеров, зовется **G27 Racing Wheel** — это руль для PC и PlayStation 3. В козырях у этой модели — обратная связь с использованием двух моторов. Производители говорят, что эта возможность позволяет перемещать руль так, как будто это устройство испытывает воздействие внешних сил. Также девайс может похвастаться шестиступенчатой колонкой передач.

В магазинах Европы G27 Racing Wheel появится в сентябре по цене 299,99 евро.


A4-KX-2810BK

Игровой набор для небогатых геймеров

Во времена финансового кризиса даже геймерам волей-неволей приходится экономить. Вот на таких экономных ребят и ориентирован бюджетный игровой набор **A4-KX-2810BK**, продажи которого недавно начались в России. В данный набор входят проводная клавиатура, оснащенная прорезиненными клавишами WASD и подставкой под запястья, и проводная оптическая мышь с 16 Кбайт встроенной памяти и разрешением 2000 точек на дюйм. Есть возможность запрограммировать мышь на выполнение любых команд одним кликом. В общем, товарищи геймеры, если ваш бюджет не позволяет раскошелиться на дорогие девайсы — обратите взор в сторону A4-KX-2810BK.

Blizzard не нравится Project Natal

Project Natal, свежая разработка Microsoft, призванная совершить очередную революцию в мире видеоигр, не нашла поддержки в лагере разработчиков из студии Blizzard. Главный дизайнер коллектива Роб Пардо считает, что Project Natal пока еще слишком неточен для того, чтобы в полной мере "перенести" игрока в виртуальный мир (напомним, что в основе разработки — отслеживание движений игрока с помощью камеры, для взаимодействия с игровым миром на экране монитора). В частности, Пардо считает, что в настоящее время не слишком высокая точность Project Natal не позволяет использовать его при игре в, скажем, проекты жанра RTS. Роб Пардо сравнил точность нынешней Project Natal с контроллерами Nintendo Wii (правда, разработка Microsoft ориентирована скорее на PC-геймеров, чем на консольщиков).

Будем надеяться, Microsoft прислушается к критике умного парня из Blizzard.

Nebula Red, экстравагантный ноутбук

Nebula Red, специальная версия игрового ноутбука **M17** от Alienware, выглядит довольно странно. Очевидно, при создании этого девайса разработчики вдохновлялись фантастическими кинокартинами о далеких космических перелетах. Так, форма корпуса сделана явно с равнением на пульт управления космическим кораблем. Вдобавок, клавиатура ноутбука обладает настраиваемой подсветкой — освещение можно подобрать по вкусу пользователя, выбрав один из нескольких вариантов.



Ноутбук Nebula Red оснащен "моторчиком" Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 2,4 гигагерц, 4 гигабайтами оперативной памяти, 250-гигабайтным жестким диском, а также видеокартой GeForce GTX 260M с 1 гигабайтом видеопамяти. Новинка обойдется покупателям в1898 долларов. Ноутбук уже поступил в продажу.

Для любителей онлайновых игр

Razer в самом конце августа созрела для того, чтобы анонсировать новенькую мышку под названием **Naga Laser**. Предполагается, что этот грызун придется по вкусу в первую очередь тем геймерам, которые любят онлайновые многопользовательские забавы. 17 кнопок, расположившиеся на борту мышки, специально оптимизированы для игры в MMO-проекты (в том числе и дюжина клавиш под большой палец). Разработчики гарантируют, что во власти пользователей запрограммировать несколько сотен команд. Мышь также оснащена лазерным сенсором Razer Precision 3.5G (чувствительность — 5600 точек на дюйм), который может отслеживать 200 дюймов в секунду и имеет время отклика 1000 Гц (Ultrapolling/1ms). Цена Naga Laser составит $79,99, в магазинах девайс должен появиться в скором будущем.

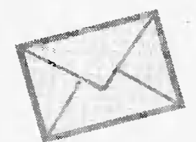
Новые кулеры от GlacialTech

Компания **GlacialTech** представила широкой общественности процессорные кулеры серии **Igloo 1050** (Intel LGA 1156). В линейку 1050 входят модели 1050 Light/1050 Light (E)/1050 Light(2B), 1050/1050(E)/1050(2B) и 1050 PWM/1050 PWM(E)/1050 PWM(2B). Розничная цена составляет от $12 до $15 в зависимости от модели.

AlexS

НАША ПОЧТА

Добрый день. С вашей помощью мне достался в конце лета полноценный отпуск: писем в редакцию пришло необычайно мало. Не знаю, скучно ли вам со мной общаться, не о чем было писать или просто поленились — но в результате "Наша почта" получилась как есть: маленькая и наполненная моими фантазиями выше всякой меры. Все внимание досталось тем, кто про меня не забыл, и по их заказу мы будем говорить о том, зачем люди играют в игры. А заодно и о том, зачем они развлекаются, можно ли жить без развлечений и не являются ли развлечения первейшим смыслом жизни. Добро пожаловать в самую рефлексивную "Нашу почту"!



[Безымянный]

Здравствуйте, уважаемая "ВР"-редакция!

Здравствуй, неподписавшийся читатель!

Хочется поблагодарить всех вас за труд и заботу о нелегкой судьбе компьютерных игр.

Есть одна просьба. Я не буду одинок в ней, потому что она уже заявлялась в "почте" прошлого номера. Мне кажется, что у вас была неплохая попытка обсуждения различных проблем и тем игры в диалогической манере (про шейдеры, кризис и т.д.). Вы уделили внимание техническим и другим инфраструктурным проблемам. Но хотелось бы еще почитать и задуматься о роли игр — развлекательной, образовательной, развивающей. Смыслу игры в широком смысле слова.

Всем геймерам, наверное, приходилось сталкиваться с ситуацией, когда нам нечего сказать родителям или некоторым друзьям на их вопрос: а зачем ты играешь в игры (я слышал и более "сильные" выражения)? А заявить взрослому человеку, что он играет хоть во что-то, у нас до сих пор, по-моему, просто стыдно. И много еще всяких баек, накручивающих негативный рейтинг играм. Нужно защищать игры!

Суть просьбы проста: возобновите диалог и посвятите несколько выпусков этим проблемам. Зачем? Ну хотя бы для того, чтобы я мог почитать и придумать что-то внятное в ответ маме :))).

Заказ отправлен к штатным магам диалектики. Для личного пользования советую просто быть более уверенным в себе. Посмотрите на ситуацию со стороны: если вас считают разумным и самостоятельным человеком, значит, ваше поведение не может априори считаться ненормальным и неправильным. Скорее наоборот: вполне естественно, если ваши мотивы слишком сложны, чтобы кто-то смог понять их сходу. Не верите? Тогда срочно выходите на улицу (погода чудо как хороша!) и поприставайте к каждому встречному, имеющему занятой и сосредоточенный вид, с вопросами: "А что ты тут делаешь?", "А зачем ты это делаешь?". Уверен, немногие в ответ начнут объясняться и оправдываться.

Аналогично и вы не должны сомневаться в себе при первых же признаках любопытства с чьей-то стороны. Ведь даже просто бессмысленное рассматривание ярких картинок и долбежка по клавиатуре — это гораздо более этичное поведение, чем попытки влезть в чужие дела, да еще и с использованием "сильных" выражений. И, конечно, неразумно ждать от пацанов из "ВР", что они станут вашей совестью и решат ваши проблемы в общении с родителями.



[Доброжелатель № 47]

Ануриель, с тех пор, как ты ответил на мое последнее письмо, слезы почти перестали течь из моих глаз. Желаю газете, тебе и всем членам редакции стать немного потолще. Не удивляйтесь, просто у меня привычка желать всем того же, чего и себе. В этом письме я хотел бы затронуть тему наркозависимости и счастья. Я хочу поговорить о том, почему люди начинают принимать наркотики. И под словом "наркотики" я подразумеваю не только наркотические вещества.

Начну свою историю с того, что в детстве я рос робким, добрым, сентиментальным мальчиком. Все начало меняться с того момента, как я впервые стал играть в компьютерные игры. Когда в начале 90-х годов я впервые увидел игру WC2, то понял, что пропал. Во время игры меня переполняли такие позитивные эмоции, что я уже не мыслил своего существования без сражений с орками, потом — с зергами, потом — с нежитью и т.д. Шутеры, файтинги и гоночки для меня были вообще чем-то запредельным. Такого бешеного впрыска адреналина, как у меня в те славные игровые моменты, не сможет испытать даже водитель бензовоза, с которым на автобане решил поиграть во FlatOut водитель переполненного школьного автобуса. В общем, как и следовало ожидать, я стал наркоманом. Не столько игровым, сколько адреналиновым. Ради очередной дозы бешеных впечатлений я готов был днями убивать, калечить и разбивать о защитные ограждения толпы виртуальных врагов. В реале я пацифист, но, садясь за компьютер, уже не мог остановиться. Недавно я задумался, а нет ли у меня с этим проблем. То, что проблемы не только у меня, я каждый раз убеждался, глядя, что делают многие ребята в клубах. Есть такие индивиды, которые, играя в GTA, просто бегают по улицам и часами бесцельно мочат прохожих (уверен, они по достоинству оценили сейчас Prototype). Кстати, "линейщики" и "ВоВщики" ничем не лучше виртуального насилия. Я не получаю ту волну противоречивых впечатлений, как раньше. Мне надоело это безумие. Теперь, когда я покончил с геймерской жизнью и осматриваюсь вокруг, то осознаю: меня уже мало что в этом мире интересует. Ваша редакция не подскажет, что мне делать дальше. Деятельность вашей газеты я бы сравнил с рекламой наркотиков в перерывах между утренними мультиками. Хотя многие американские мультики в силу своего неадекватного содержания сами по себе являются скрытой рекламой "травы", но речь сейчас не о том. Вы рекламируете наркотики. Игровая и наркотическая зависимость мало чем отличаются друг от друга, по себе знаю. Люди принимают наркотики и уходят в виртуальную реальность по одним и тем же причинам. Вы мне скажете: "Никто не запрещает людям строить свое счастье в реале. Мы лишь рассказываем о развлечениях, а фанатеть или не фанатеть от них — дело каждого" — ответ, достойный драгдилера. Я никого не виню, ведь большинство из вас такие же подсевшие на игры и интернет. Вы также мне можете возразить, что есть игры, улучшающие ум и реакцию. Что играете вы периодически ради расслабона и развлечения. Главное в любом деле — не сильно увлекаться. Абсолютно то же самое мне каждый день говорят про наркотики друзья и знакомые, регулярно их употребляющие.

Вы сейчас рассказываете не про реальный мир, а про свой субъективный. В ваших словах я вижу страх, через который вы воспринимаете действительность. Вы боитесь стать наркоманом, как ваши друзья и знакомые, поэтому дотошно боретесь даже с внешними признаками этой болезни. Похожим образом наши предки принимали больных экземой за прокаженных, а в эпидемию чумы боялись любого покраснения кожи. Но подумайте: разве не расставило время все на свои места? Вы, прошлый геймер, сегодня выбросили свое увлечение за ненадобностью на свалку, а известные вам наркоманы уже наверняка лечатся в больнице. Разве вы не видите разницы?

Я никогда не считал, что геймерский мир благожелателен и безопасен, как теплица для помидоров. Нет, он жесток: здесь люди дают волю своим эмоциям, компенсируют свою несостоятельность в какой-то области. Тут крутятся большие деньги и сталкиваются интересы гениальных и очень изобретательных людей. Вы говорите, что геймерство — это зависимость? Абсолютно наоборот: мир геймеров — это мир беззакония и безответственности, абсолютной свободы, если хотите. Сродни ковбойскому Дикому Западу или пиратскому Карибскому морю. Не ходите, дети, в компьютер гулять! Но раз уж пришли, раз предпочли войну с орками пьяным разборкам во дворе, то мы, игровые журналисты, поможем вам не утонуть в виртуальном хаосе. Подчеркиваю: мы геймеров не создаем, не-геймер в нашей писанине вообще ничего не понимает, это неоднократно проверено.

Фактически, мы принимаем решение за тех людей, которые не способны принять его сами. Очевиден и мой ответ на ваше обвинение, мол, мы не сможем дать совет вам. Мне кажется, вам нужно меньше озираться на окружающих, не расспрашивать авторитетов, а идти своим путем.

Почему люди вгоняют себя в различного рода зависимости? Потому что несчастны. У каждого из нас есть свой наркотик, делающий нас счастливыми и ради которого мы живем. У кого-то это любимый сериал, работа, музыка, компания друзей, кто-то ловит кайф от красочных снов и литературной (художественной) деятельности, а кто-то катается на скейтборде и встречается сразу с несколькими девушками.

Вот только "наркотик" с греческого означает "приводящий в оцепенение". Поэтому называть наркотиком катание на скейтборде запредельно неправильно. Ставить знак равенства между наркотиком и зависимостью вас научил телик (простите мне это "вас", я телик не смотрю). А уточнить границу соприкосновения этих понятий вы просто поленились, ведь тексты законов и энциклопедии доступны каждому.

Выходит, человек не может стать счастливым, если не привяжет себя к чему-то. Те, кто еще не впал в зависимость, либо не имеют на это времени, либо боятся, либо в депрессии, либо маленькие дети (эти всегда будут считать, что счастливы, даже если живут в семейке Мэнсон, и рост суицидов среди них — тому подтверждение). Всех вышеперечисленных граждан мы из числа осознанно счастливых вычеркиваем. Их даже полноценно живущими никто не назовет, потому что полноценно жить в нашем понимании — это пользоваться благами снова и снова. "Как, у тебя нет девчонки (парня, жены, мужа)?", "Ты еще не пробовал(а) траву (алкоголь, секс)?", "Ты еще не ездил(а) в Египет? Много потерял (а)". За последние годы я не встретил ни одного по-настоящему счастливого человека, свободного от стимуляторов радости. Скажите, это нормально? По-моему, не совсем. Точно могу сказать, что быть счастливым просто так в нашем обществе в последнее время уже считается ненормальным. Самое забавное то, что люди, зависимые от одного, ханжески осуждают зависимых от другого. Недавно посмотрел фильм "Сумерки". И тут все идет к одному: она его наркотик, если он ее употребит... простите, инициализирует, то их "любовь" окончится. Кстати, о любви. Вот ссылочки на статьи о химических реакциях в мозгу, протекающих во время романтической влюбленности и обсессивно-компульсивного расстройства личности (эти два процесса почти идентичны, если кто не знал).

http://elementy.ru/news/165029

http://www.itlicorp.com/news/1958

http://forum.gameplanet.by/index.php?showtopic=103325&st=0

В нашем мозгу вырабатывается природный наркотик, благодаря которому мы счастливы и влюблены. Вывод: не обязательно принимать наркотические препараты, чтобы стать наркоманом.

В приведенной вами статье написана обычная софистика: вначале широкое понятие "любовь" заменили узким "привязанность", а затем простой механизм возникновения привязанности перенесли на любовь. И — о чудо: получилось, что любовь вызывается одним-единственным гормоном! Следы софистики замечены: в статье говорится не о людях, а о породе грызунов. Кто считает себя мышью? Поднимите руку!

Впрочем, и без рассказов о животных можно водить людей за нос. Скажи, что смысл жизни в удовольствии, что человеку ничего не важно, кроме собственных ощущений, и сразу мир покажется пошлым и глупым. Но ведь на самом деле можно искренне *не хотеть* быть счастливым. Можно хотеть счастья окружающих, стремиться к вечному самосовершенствованию или к разнообразию впечатлений. Или просто избегать страданий. Но при этом счастья, как кульминации жизни, панически бояться.

И не без причины, ведь абсолютное счастье — это и есть наркотик в чистом виде. Счастье вводит в оцепенение, ведь любое действие счастливого человека может только лишить его счастья. А потеря счастья — это и есть абстинентный синдром, ломка. Так может, хватит гоняться за кайфом, каким бы легальным или даже природным он ни был?

Ладно, что мы все о радостном да о радостном. Пора и о серьезном поговорить. "Дух времени". Раз уж разговоры о нем коснулись "НП", то не дать своих комментариев я не мог. Фильм, конечно, интересный, но принимать все в нем на веру я бы поостерегся. Все мы мыслящие и все мы ищем правды, зная, что нам лгут. И нет способа лучше сбить нас с верного пути, чем подсунуть нам более убедительную ложь под видом абсолютной истины. Это играет на нашем самолюбии, мы чувствуем, словно попали в число посвященных и хотим верить в то, что нам говорят. Я не утверждаю, что "Дух времени" — неправдивый фильм. Я лишь предостерегаю. Единственная практическая польза от просмотра этого фильма — он заставляет нас задуматься о нашем месте в этом мире. Роли простых людей в нем. Деньги управляют нами, так же как и те, кто управляет деньгами. Да все мы давно сидим на кое-чем похуже наркотиков. Деньги. С них уж точно мы не сможем слезть. Превосходное средство для стратегии порабощения. Хотя, если фильм "Дух времени" создавался не как грамотный пиар-ход. Если это действительно способ отвлечь наше внимание от настоящей правды, то, может, и хорошо, что мы ее не знаем. Потому что если наше порабощение тайными правительствами с помощью денег — это надводная часть айсберга, то какой же тогда должна быть остальная.

Дело не в "Духе времени", а в том, что жить в мире, где приходится фильтровать каждое слово, очень некомфортно. Например, мне категорически не нравится, когда рядом со словом "геймер" ставят слова "наркоман", "насилие", "безделье", "не способный самостоятельно мыслить". Я знаю, что многократное повторение этих слов ухудшает отношение ко мне и другим геймерам со стороны всех остальных людей. Я не вижу в этом мирового заговора и даже просто злого умысла, только особенности человеческого мышления. И все же мне приходится спрашивать себя, не навредит ли мне и моим друзьям публикация вашего письма?

Тайные правительства? Почему мы постоянно стремимся выдумать себе Большого брата? Не оттого ли, что следуем своему неосознанному желанию оказаться в зависимости? Чтобы нами управляли. Создавая себе тирана повелителя, мы расписываемся в своей беспомощности и нежелании меняться к лучшему. Мы усыпляем наш разум, позволяя кому-то решать за нас, потому что сами решать не умеем. "Я ничего не смогу сделать", "За нас все решено", "Я всего лишь раб системы". Такова наша природа и наша судьба. Всю жизнь подсознательно искать того, кто о нас бы позаботился лучше нас самих, чтобы скинуть с себя ответственность. Я не отрицаю возможность существования заговора банкиров. Просто следите за тем, чтобы вера в него не сделала вас параноиками.

Мы никогда не обсуждали теории заговора и обсуждать не будем. Говорить про невидимок — не то же самое, что изучать слепоту. Слепота, о которой изначально шла речь, происходит от желания некоторых граждан проводить всю жизнь в виртуальности. Названные товарищи не интересуются ничем, кроме игр, а в частности крайне безграмотны в политике, что вредно для государства в целом. Прозвучала и другая точка зрения: мол, существование виртуальности вполне закономерно для нашего времени, в котором СМИ и искусство значительно оторваны от реальности и служат исключительно для развлечения аудитории.

Революция и построение нового общества без Бога. Либо авторы не дружат с историей и не знают, чем относительно недавно закончилась предыдущая попытка, либо бессовестно пытаются скормить нам новый (хорошо забытый старый) наркотик — веру в пустые обещания о счастливом коммунистическом будущем. Они забывают о том, что несовершенное существо не может создать что-либо совершенное. Сказать по секрету, чем это нам грозит? Мы получим все то же самое, только в другой обертке. Общество недостижимого совершенства. В котором люди все так же будут страдать от несовершенства себя и всего вокруг, как и сейчас, как и было во все времена. Вспоминается притча о строительстве Вавилонской башни. Авторы фильма упорно пытаются убедить нас в абсурдности религии. Но лишь религия до сих пор внятно указывает нам путь к совершенству, а не наука. Атеисты, утверждая, что Бога нет, выставляют себя не в лучшем свете. Ведь они не могут этого доказать, и именно они мыслят нерационально. Верующие не могут доказать обратного, но они и не утверждают, что Бог есть, они просто верят в Него. А верить и, зная, утверждать — это разные вещи. Что, христианство заимствовало символику у язычников

и переименовало языческие праздники в христианские? Это уже претензии к основателям Церкви, которые не нашли способа лучше привлечь язычников в свои ряды.

Тут я заворачиваю в сторону религии неспроста. Вы наверняка считаете религию самым порабощающим механизмом за всю историю человечества. Я считаю, что такой ее сделали люди, желающие порабощать и быть порабощенными, но не Бог. Если говорить о Нем как о любящем Отце, то он никогда, как и ни один другой любящий отец, не пожелал бы видеть своих детей страдающими в рабстве. Истинная вера, наоборот, освобождает. Мне с моим наркогностицизмом... нет, с нигилизмом... хм, не то, с дзеннизмом (вроде так) живется вполне комфортно, и красные собаки в кошмарах не мучают, так как я знаю, что такое быть свободным в вере.

Надеюсь, после моих комментариев вам собаки сниться не начнут.

P.S. Всем, кто считает, что трава раньше была зеленее, посоветую меньше портить зрение компьютером. А то еще пару лет — и она станет мутно-расплывчатой без очков (и без шуток).

P.P.Ц. Все-таки пожелаю тебе, Ануриель, и всей редакции на прощание чего-нибудь по-настоящему хорошего... Эмм, например, опубликовать мое письмо. Все равно в вашей жизни ничего лучше не было (вот тут точно была шутка).

В траве не разбираюсь, зато точно могу припомнить пару случаев из жизни, более радостных, чем ликбез по обсессивно-компульсивному расстройству. До встречи и крепкого вам здоровья!



[Gray aka gra&ko]

Привет самому виртуальному и самому радостному “Чудовищу” (В хорошем смысле) на территории РБ, газете “Виртуальные Радости”! А так же, главному почтальону “НП” Anuriel’y и всем читателям.

[Радостно машет, свесившись с седла чудовища.]

Газету читаю 5ый год, но похвастаться “полуметровыми стопками” “ВР” не могу, за отсутствием таковых. Покупать стал крайне не стабильно, из-за отсутствия денег (Цена газеты тут не причем), их просто нет (: Да и времени, порой, тоже нет. Последний купленный мною выпуск “ВР” №12 (108), только что был перепрочтен. Не знаю, почему решил написать, совсем не знаю. Хм... хотя нет. Знаю. Давно хотел — вот и пишу. Дойдет ли? Опубликуется? Куплю пожалуй августовский номер, да и узнаю (=

Письмо попало в сентябрьский номер. Как жестока судьба!

Пишу фактический вслепую, ибо не знаю, что и как? На месте ли, почтальон? (:

Пока что в своей тарелке, если вы об этом.

Кстати, стоит подчеркнуть то, что пишу не со своего ПК.

Не бойтесь, мы никому не расскажем.

My iron friend... he... his dead... I don’t believed, but... it so :/

Земля пухом.

Возможно, это результат “небезопасного коннекта”, “сетевого заболевания”, NOD оказался не наилучшим защитником. В общем, так уже 3 или 4 месяца. (Руки у меня ровные, так что все в порядке).

Здоровье — это главное! А без компа проживем.

Итак, к делу. Давно это было, но все же... “№5 (101), май 2008г. Наша почта. Читатель под ником mAgNuM33.8 сетовал на то, что в “ВР” не хватает гайдов/статей по киберспортивным играм”. Согласен с ним. Возможно, они были (DotA так точно) но я не увидел таковых на страницах газеты... а жаль. “В том же №5 (101), май 2008г. Наша почта. Сразу же последовал комментарий за авторством Печкина-Anuriel’a (Прошу прощения за каламбур, я по-доброму), с коим я абсолютно солидарен. Опытные гамеры, должны писать статьи о киберспортивных играх, которые, в свою очередь смогут все грамотно и досконально преподнести.

Не совсем так. Писать должны опытные геймеры, которые *способны* грамотно преподнести информацию. То есть знание темы — это раз, ясность ума и “хорошо” (минимум) по русскому языку — два.

Но блин, ребят... разве таких мало? Да, конечно. Я понимаю, что писать станет не каждый. На это есть свои причины, например: лень; просто не хочется (кого-либо учить, объяснять); кто-то считает, что таких гайдов хватает в интернете; а кому-то кажется что на 1-2х страницах газеты поведать все тонкости, нереально. А зачем все? Достаточно некоторых фич для среднего класса игроков. Если редакция и формат газеты позволят разместить на страницах статьи о киберспорте. В данном случае рассматриваем дисциплину “Counter-Strike 1.6”. В которой я смог бы с удовольствием поведать техническую составляющую, особенности геймплея, рассмотреть наиболее интересные моменты, дать определение терминам касающихся непосредственно CS 1.6, дать несколько полезных советов для игроков и проч. Глядишь и другие потянуться.

Я довольно опытный геймер, играл на множестве CW-ов, был кэпом, тестил карты и многое другое. Сам уже играю довольно редко (проблемы с ПК, надеюсь временные), но поделится с другими читателям готов, тем более на страницах вашей газеты. В моей команде опытный мап-мэйкер, который поделится с читателями “ВР” секретами картостроения.

Ну так может попробуем? Жду ответа от редакции и читателей на страницах “НП”, так же на мою электронную почту. Ах, да. Что там слышно с Starcraft 2?

Вы пишите, а мы посмотрим на результат. Отдела кадров для авторов у нас нету и никогда не было. Поэтому не в нашей традиции договариваться о публикации заранее.

Первая часть трилогии Starcraft 2 выйдет в 2010 году. Сейчас она существует в виде беты, которая активно тестируется. Впрочем, причина столь позднего релиза — не баги “старика”, а затянувшаяся настройка Battle.net 2.0. Про саму игру писал анонс камрад Nickky еще в 2008 году (http://www.nestor.minsk.by/vr/2008/04/vr80415.html). Самым любопытным советую раскулачить интернет на предмет огромных геймплейных роликов в высоком качестве.

P.S. Ну и на прощание, thx за то, что прочли до конца (= “ВР” — будь цветной и пухлой! Anuriel — приятного летнего отдыха. Привет всей редакции! Читателям — летнего настроения и больше креатива в письмах! (Цветными карандашами например) (;

Да хоть на языке цветов, лишь бы побольше.

P.P.S. Для постоянного читателя вашей газеты SaintUnDead’a (From shadow net), — я обогнал тебя на форуме :Ъ Bye all! С уважением Gray aka gra&ko.

Много побед тебе, Gray.

***

Килобайты напечатаны, статьи из интернета проштудированы, советы выданы, комментарии изобретены. Все в лучших традициях: от крепкого духа несогласия и противоречия, кажется, вот-вот пожелтеют страницы. Словом, миссия выполнена, и совесть чиста. Теперь ваша очередь — не сачковать, не лениться, а стряхнуть пыль с клавиатуры — и вперед, буква за буквой, писать обо всем, что взбредет в голову. Буду ждать!

Anuriel
anuriel.vr@gmail.com

Take-Two рассказала о датах релизов своих игр



Третье пришествие Макса Пэйна уже не за горами

Выступая перед инвесторами, исполнительный директор Take-Two рассказал о примерных сроках релизов нескольких флагманских проектов компании.

Издатели объявили, что BioShock 2, Max Payne 3, Mafia 2 и Red Dead Redemption отправятся в магазины в период с 1 февраля по 30 июня будущего года. Более точные даты Take-Two назвать не решается.

Кроме того, представители компании подтвердили, что не планируют сворачивать разработку L.A. Noire.

Об игре не было новостей почти год, однако сама Take-Two объясняет информационную блокаду высокой занятостью разработчиков, которые собираются реализовать в игре множество уникальных идей.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Secret Files 2: Puritas Cordis

Название локализации: *Секретные материалы 2: Puritas Cordis*
Разработчик: *Fusionsphere Systems, Animation Arts*
Локализатор/издатель: *Lazy Games / Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

Проект Secret Files 2: Puritas Cordis остался верен традициям оригинала, сохранив в себе все его достоинства и недостатки. Вторая игра об опасных похождениях девушки по имени Нина Каленкова, бесспорно, порадует большинство любителей детективных квестов — несмотря на устаревшую техническую начинку и попадающиеся тут и там мелкие и не очень мелкие логические ляпы.

Но сегодня мы поговорим не о самом проекте, а о его версии для русскоязычной публики. Локализацией Secret Files 2 занимались Lazy Games и "Новый Диск", которые, к нашей радости, логично не стали перелопачивать подзаголовок Puritas Cordis.

Как и сами "Секретные материалы 2", русификация этого квеста вышла несколько неоднозначной. С одной стороны, локализаторы перевели почти все, что только можно, оставив английскую речь лишь в титрах. С другой — качество реализации местами подкачало.

Основные претензии — к озвучке. Непосредственно текст переведен очень и очень добротно, но актеры заметно схалтурили. Голоса подобраны довольно приятные и, в общем-то, подходящие соответствующим персонажам, однако интонации в монологах и диалогах порой совершенно неуместные и неадекватные. Поначалу раздражает это несильно, но уже через пару часов игры появляется устойчивое желание читать субтитры и не дослушивать героев до конца. Ну, или просто отключить голоса.

Как уже было отмечено, перевод текста вышел вполне качественным. Оформление письменной речи тоже не подкачало. Правда, кое-где шрифты уж очень банальные — и смотрятся они рядом с гораздо более симпатичными "коллегами" несколько странно. Впрочем, думается, такие эстетические провисания в подаче текста не остановят истинных почитателей интересных квестов.

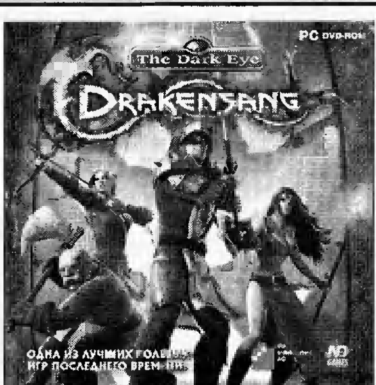
Наконец, к достоинствам локализации можно отнести наличие миловидного и довольно информативного — правда, только для не шибко опытных геймеров — руководства пользователя.



Любители поломать голову над очередным квестом могут быть довольны: локализация Secret Files 2: Puritas Cordis получилась хоть и не идеальной, но вполне съедобной.

Оценка игры: ***6.8***
Оценка локализации: ***7.4***

Drakensang: The Dark Eye



Название локализации: *The Dark Eye. Drakensang*
Разработчик: *Radon Labs*
Локализатор/издатель: *Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

При всех своих недостатках Drakensang: The Dark Eye пришлась по вкусу как большинству критиков, так и очень многим любителям ролевых игр. Причиной тому стало не только довольно высокое качество проекта, но и то, что добротные RPG в последнее время выходят не так часто, как хотелось бы. Сделать прохождение Drakensang: The Dark Eye более комфортным для русскоговорящей публики вызвался "Новый Диск", зачем-то поменявший местами основное название игры и ее подзаголовок.

Но черт с ним, с названием. Главное — то, что сама локализация, к сожалению, получилась далеко не идеальной. Во-первых, "Новый Диск" не стал переводить голоса персонажей, что несколько удивительно: устной речи в Drakensang: The Dark Eye не так уж и много, да и не подходят к оригинальной озвучке эпитеты вроде "отличная", "превосходная" и т.п. Во-вторых, не всегда радуют перевод и подача текста. Периодически попадаются некорректности в переводе, а также возникают некоторые сомнения в знании локализаторами правил пунктуации. С оформлением письменной речи тоже не все замечательно: кое-где сотрудники "Нового Диска" впихнули очень даже приятные шрифты (в т.ч. в титрах), а кое-где не стали напрягаться, ограничившись обыденными и невзрачными начертаниями. Все читабельно — но с эстетикой могло быть и лучше.

Вот за что стоит похвалить локализаторов, так это за немаленький, очень полезный и при этом неплохо выглядящий мануал. А ведь в случае с Drakensang: The Dark Eye руководство пользователя может действительно пригодиться не только "зеленым" геймерам, но и довольно опытным "ролевикам".

Словом, проект заслуживает более качественной локализации, но, как говорится, имеем то, что имеем.

Оценка игры: *7.4*
Оценка локализации: *5.3*

ВВ

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
УЖЕ ВЫШЛИ					
Ashes Cricket 2009	Симулятор крикета	PC, X360, PS3, Wii	Codemasters	Transmission Games	-
Fossil Fighters	Ролевая игра (RPG)	NDS	Nintendo	RED Entertainment	-
Sun Blast	Аркада	PC	Oblone Software	Oblone Software	-
Active Life: Extreme Challenge	Аркада	Wii	Namco Bandai Games	Namco Bandai Games	-
ATV Quad Kings	Аркадные гонки	Wii	Zoo Games	Beyond Reality Games	-
Star Alliances	Онлайновая стратегия в режиме реального времени	PC	Dark Sky Entertainment	Dark Sky Entertainment	-
Madden NFL 10	Симулятор американского футбола	X360, PS2, PS3, Wii, PSP, NDS	Electronic Arts	EA Tiburon	-
Черные бушлаты	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	1С	1С	-
Wolfenstein	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	Activision / Софт Клаб	Raven Software, Endrant Studios	-
All Aspect Warfare	Экшен	PC	3000AD	3000AD	-
Osmos	Аркада	PC	Hemisphere Games	Hemisphere Games	-
Speed Zone	Аркадные гонки	Wii	Detn8 Games	Awesome Play	-
Shorts	Платформер	NDS	Majesco Entertainment Company	Artificial Mind and Movement	-
All Aspect Warfare: Angle of Attack	Экшен, дополнение	PC	3000AD	3000AD	-
Code of Honor 3: Desperate Measures	Экшен от первого лица (FPS)	PC	CITY Interactive	CITY Interactive	-
Shadow Complex	Платформер	X360	Epic Games	Chair Entertainment, Epic Games	-
Smash Cars	Аркадные гонки	PS3	Creat Studios	Creat Studios, TikGames	-
Tales of Monkey Island: Chapter 2 — The Siege of Spinner Cay	Квест	PC, Wii	LucasArts Entertainment	Telltale Games	-
Bit.Trip Core	Музыкальная аркада	Wii	Aksys Games	Gaijin Games	-
Алладин и Волшебный череп	Квест	PC	GFI, Руссобит-М	Litera Laboratories	-
Raven Squad: Operation Hidden Dagger	Тактический экшен от первого лица (FPS) с элементами стратегии	PC, X360	SouthPeak Games	Atomic Motion	-
CrimeCraft	MMORPG	PC	THQ	Vogster Entertainment	-
Cursed Mountain	Экшен от третьего лица (TPA)	Wii	Deep Silver	Sproing Interactive Media	-
Batman: Arkham Asylum	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Eidos Interactive / Новый Диск	Rocksteady Studios	-
Nancy Drew Dossier: Resorting to Danger	Квест	PC	Her Interactive	Her Interactive	-
Mass Effect: Pinnacle Station	Ролевая игра (RPG), дополнение	PC, X360	Electronic Arts	BioWare	-
Mad Skills Motocross	Аркадные гонки	PC	Turborilla	Turborilla	-
AtomHex	Аркада	X360	Escapist Games Limited	Escapist Games Limited	-
Invincible Tiger: The Legend of Han Tao	Платформер, файтинг	X360, PS3	Namco Bandai Games	Blitz Arcade	-
The Whispered World	Квест	PC	Deep Silver/ GFI, Руссобит-М	Daedalic Entertainment	-
Section 8	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360	SouthPeak Games	TimeGate Studios	-
Champions Online	MMORPG	PC	Atari	Cryptic Studios	-
Guitar Hero 5	Музыкальная аркада	X360, PS3, PS2, Wii	Activision	Neversoft Entertainment, Budcat Creations, Vicarious Visions	-
Battle Tanks	Аркада	PS3	Gameloft	Gameloft	-
Евгений Онегин	Квест	PC	Акелла	Dreamlore Games	-
Blitz 1941	Онлайновая стратегия в режиме реального времени	PC	eFusion	eFusion	-
Contra ReBirth	Платформер	Wii	Konami	M2	-
Need for Russia 3: Сделано в России	Аркадные гонки	PC	Play Publishing	K-Tech Development Team	-
Darkest of Days	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360	Phantom EFX	8Monkey Labs	-
The Beatles: Rock Band	Музыкальная аркада	X360, PS3, Wii	Electronic Arts	Harmonix Music Systems, MTV Games	-
Pirate Hunter. Сомалийский капкан	Экшен от первого лица (FPS)	PC	Новый Диск	DIOsoft	-
Другой мир	Экшен от третьего лица (TPA)	PC	GFI, Руссобит-М	Openoko Entertainment	-
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Ил-2 Штурмовик. Крылатые хищники	Авиасимулятор	X360, PS3	505 Games / 1С	Gaijin Entertainment, DiP Interactive, Dynamic Systems	11 сентября
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Paradox Interactive / 1С	1С: Ino-Co	11 сентября
Williams Pinball Classics (2009)	Аркада	Wii, PSP	System 3	Farsight Studios	11 сентября
Линия фронта. Битва за Харьков	Тактическая стратегия	PC	1С, Snowball Studios	Graviteam	11 сентября
Mini Ninjas	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Eidos Interactive / Новый Диск	IO Interactive	11 сентября
Fallen Earth	MMORPG	PC	Icarus Studios	Icarus Studios	15 сентября
Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion	Аркада	X360, PS2, PS3, Wii, PSP, NDS	Activision	Vicarious Visions, Savage Entertainment, n-space	15 сентября
Wet (2009)	Экшен от третьего лица (TPA)	X360, PS3	Bethesda Softworks	Artificial Mind and Movement	15 сентября
Need for Speed: Shift	Аркадные гонки	PC, X360, PS3, PSP	Electronic Arts	Slightly Mad Studios, EA Black Box, EA Bright Light	15 сентября
Cloudy with a Chance of Meatballs: The Video Game	Аркада	PC, X360, PS3, Wii, PSP, NDS	Ubisoft Entertainment / Новый Диск	Ubisoft Shanghai	15 сентября
Zuma's Revenge!	Аркада	PC	PopCap Games	PopCap Games	15 сентября
Twin Sector	Экшен	PC	HeadUp Games	DnS Development	17 сентября
Order of War	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Square Enix / Новый Диск	Wargaming.net	18 сентября
DJ Star	Музыкальная аркада	NDS	Deep Silver	Game Life	18 сентября
Cricket Revolution	Симулятор крикета	PC	Mindstorm Studios	Mindstorm Studios	18 сентября
Aion: The Tower of Eternity	MMORPG	PC	NCsoft Corporation / Innova Systems	NCsoft Corporation	22 сентября
Halo 3: ODST	Экшен от первого лица (FPS), дополнение	X360	Microsoft	Bungie Studios	22 сентября
Dead Space: Extraction	Аркада	Wii	Electronic Arts	Visceral Games	29 сентября
Baseball Blast!	Аркада	Wii	2K Sports	2K Sports	29 сентября
Risen	Ролевая игра	PC, X360	Deep Silver / Новый Диск	Pluto 13	2 октября
FIFA 10	Симулятор футбола	PC, X360, PS2, PS3, Wii, NDS, PSP	Electronic Arts	EA Canada	2 октября
Operation Flashpoint: Dragon Rising	Тактический экшен	PC, X360, PS3	Codemasters / Новый Диск	Codemasters Studios	6 октября
Star Wars: The Clone Wars — Republic Heroes	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3, Wii, NDS	LucasArts Entertainment	Krome Studios	6 октября
Alpha Protocol	Ролевая игра (RPG)	PC, X360, PS3	SEGA	Obsidian Entertainment	6 октября

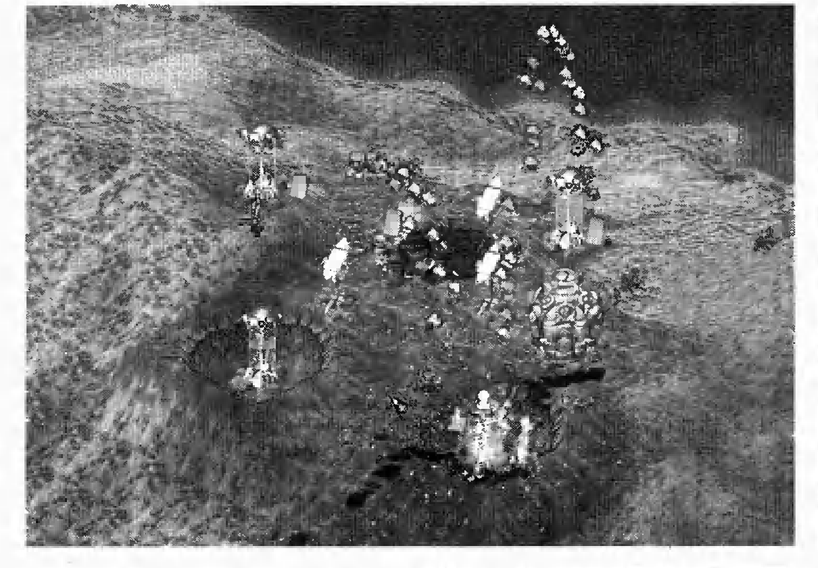
* Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 07.08 по 10.09 или выйдет в указанную дату

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Gene Wars

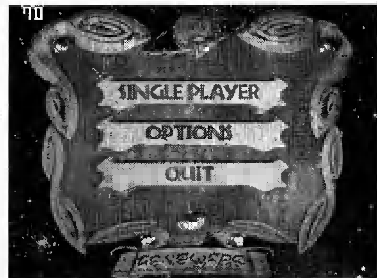
Жанр: *RTS*
Разработчик: *Bullfrog Productions*
Издатель: *Electronic Arts*
Год выхода: *1996*

Современные стратегии весьма глубоко ушли в совершенствование баланса и красочность боевых действий и значительно упростились в плане добычи ресурсов и отстройки своей базы. Стандартная схема: послал комбайн за минералами, инженера — строить оборонительные турели, а сам взял сотню космических пехотинцев и понесся к соседу в гости. Возможно, упрощение игрового процесса должно радовать современных стратегов: меньше времени тратишь на посторонние элементы — однако, когда наблюдаешь конвейерное производство однотипных RTS со стандартным набором зданий и стреляющих болванчиков и идентичными экономическими составляющими, начинаешь потихоньку осознавать, что геймплей нам подсовывают все более и более протухший. Как ни посмотришь на стратегии сегодняшнего дня, так повсюду чудятся клоны проектов от Blizzard и кровные братья Age of Empires. Думаете, так было всегда? Да бросьте. Вот вам тому пример — Gene Wars.





В космосе долгое время бушевала опустошительная война, превратившая десятки планет в мрачные пустыни и вызвавшая исчезновение сотен видов животных и растений. Одни кости да кислотный дождь. И, возможно, не было бы хорошего конца у этой бессмысленной войны, если бы грохот ионных орудий не привлек внимание более развитой расы, имеющей на эти земли права собственника. Вдоволь налетавшись на НЛО по разоренным планетам, мудрые пришельцы решили предложить местным жителям восстановить своими руками красоту живой природы. Естественно, население согласилось (искренне боясь коврового плазмометания), собрало своих лучших генетиков и отправило их наводить порядок. Хотя бравый энтузиазм не мог не обрадовать "правообладателей", они решили сами проконтролировать процесс возрождения, подгоняя лентяев бомбежками. Не стоит удивляться тому, что между бригадами "космических ассенизаторов" вспыхнула ожесточенная конкуренция, в которой нам и придется принять участие.



Инженер, выбирая меж исполинских цветов свободный участок, достает из-за пазухи мудреный агрегат и принимается с важным видом ровнять площадку для будущей электростанции. В это время стая непоседливых мутантов, недавно вышедших из генлаборатории, тайком от зазевавшегося рейнджера поедает выращенный игроком лес, где среди вымахавших до неба деревьев генетик внимательно изучает только что парализованного жабозавра.

Идиллия могла бы быть совершенной, если бы не странные зеленые силуэты, выходящие из прибрежных волн и зловеще пощелкивающие здоровенными клешнями. Пятеро матерых крабов, выбравшись на сушу и осмотревшись, тут же сочли вполне съедобным тщательно запаянную постройку, от которой тянулись прочь следы перепуганного до смерти инженера. Монстры не заинтересовались долгими поисками человека и, добравшись до постройки на своих коротеньких лапках, сразу же стали корежить ее металлические стены, поедая особо питательные провода и лампочки. В глубине станции раздался глухой взрыв — и огромная стальная плита влетела в толпу пасущихся неподалеку мулов, подкинув двоих мутантов в небо навстречу приземляющейся ракете. Оставшиеся в живых существа уже почти добрались до нарушителей спокойствия, как изрядно потрепанное строение не выдержало натиска массивных клешней и, серьезно бумкнув, раскидало всю собравшуюся фауну по окрестностям, едва не задев обломками летающую тарелку и образовав глубокую дымящую яму.

Несмотря на явную несерьезность происходящего, хочется отметить похвальную проработанность игровой механики, все еще способную встряхнуть заскучавшего игрока. Возьмем для примера вышеупомянутые растения. Они — не просто оставленные разработчиками красивые декорации и полезный ресурс, но и имеют свой жизненный цикл. Ботаник сажает небольшие ростки в землю — и вот уже из прижившихся цветков вырастают суровые исполины, которые в свое время разбросают вокруг себя семена и медленно зачахнут, уступив место другим. Лес не только будет радовать ваш глаз, но и пригодится в хозяйстве: и хранилища органикой пополнит, и на дрова пойдет успешно, и на корм вашей армии пойдет.

Звери, вышедшие из генетических лабораторий, не отстают от молчаливых растений по проработанности. Маленькие клоны весело скачут по полям, когда игрок не напрягает их приказами, питаются корешками и потихоньку наедают себе не только пиксели, но и строку здоровья, отчаянно рвут на куски вражеских ученых и в конце пути дохнут, оставив свой труп на съедение потомкам и переработку. Правда, игрок волен не только созерцать стареющую рабочую силу, купленную за с трудом добытый материал, но и преумножать ряды своих существ на халяву, устраивая для сытых особей пригодные условия для размножения. Разработчики и тут решили посодействовать игроку, позволив вмешиваться в дело рейнджеру, способному устроить на определенной площади брачный период для ваших питомцев, результатом которого станет стадо на месте куда-то испарившихся зарослей. Хотя в этом простом деле есть еще один нюанс: в результате свадьбы может произойти скрещивание двух из пяти чистых видов — и под вашим контролем окажутся гибриды, коих в игре примерно двадцать штук, имеющие различные свойства предков. Ну а при смешивании гибридов можно получить чистый вид: как ни крути, а наследственность — штука тонкая. Ко всему прочему, генетик с радостью занесет новый вид в базу данных, и вы сможете штамповать его, нового вида, представителей за накопленные ресурсы. Почти без лишних действий. Но для новых существ нужна продвинутая лаборатория, для апгрейда которой понадобится, кроме инженера, еще и накопленная бревенчатая масса и пара крабов. И, уж поверьте, противники, несмотря на свой старый ИИ, сделают все возможное, чтобы вы с самых первых минут освоения планеты были не в состоянии развивать свои постройки спокойно, насылая откормленных тварей на ваших инженеров. И в этом кроется самая главная часть геймплея — сочетание постоянной динамики и развития экономики.



Пожалуй, поиграв однажды в Gene Wars, вы вряд ли забудете не только четко проработанный геймплей, но и графическое оформление сего шедевра. Неповторимый стиль писателей-фантастов 80-х, мечтавших о столь близком освоении столь далекого и холодного космоса, ощущается буквально в каждом пикселе этого мира — как в звездах, окружающих монолитный камень главного меню, так и в безумно футуристических строениях, между которыми проносятся яркие заряды солнечных батарей. Но, несмотря на это, серьезность, навеваемая внешним видом мутантов, растворяется, когда вновь видишь вызывающих улыбку персонажей, высаживающихся на планету в ретро-ракете, которая напоминает летательный аппарат из книги "Незнайка на Луне". Красочность окружающего мира освобождает разум от тяжких забот и заставляет сразу полюбить этот крайне живую вселенную, по просторам которой рассекают забавные исследователи, в ужасе палящие из шокеров по ордам голодных мутантов.

Самое главное заключается в том, что игрок не ограничен скромной картой 512x512 с омерзительно гладкой землей и ровными грядами скал, исполняющими роль второго яруса, он имеет возможность побродить не по клочку земли, а по всей планете — во все стороны света. Тут пользователь найдет мифологический "край света", за которым есть великое Ничто. Здесь ему предоставлена шикарная возможность достать противника из любой точки земли, нарезая по всему шару хитроумные петли. Так что можно с уверенностью сказать: простора для боевых действий хватит даже современному стратегу.

Именно свободой берет игра. Здесь нет четкого плана действия на одной и той же местности, и каждый раз проект будет оставаться реиграбельным — до тех пор, пока вы способны запустить его на своей системе.





Артур Шевелев
aka Medbrat Necromant

РЕТОРОСПЕКТИВА

С ностальгией по ушедшему. Сериалы

"Главное знать законы телешоу.
В конце серии все возвращается на круги своя"
Филипп Дж. Фрай, "Футурама"

Для сегодняшнего мира вещи вроде высокоскоростного интернета и спутникового телевидения воспринимаются как нечто весьма обыденное. Никого этим сейчас особенно не удивишь. Любой человек, обладающий минимумом материальных средств и максимумом желания, способен узнать, найти и, наконец, посмотреть то, что ему хочется или необходимо на данный момент. Все об этом, конечно же, прекрасно знают. Как знают и то, что подобные "радости существования" возникли отнюдь не сиюминутно. Да, было время, когда о словосочетании "слить с торрентов" никто еще и слыхом не слыхивал, а для рядового киномана единственной отдушиной в таинственный мир западного кинематографа служили затертые до дыр от просмотра на стареньких японских видеомагнитофонах пиратские VHS. Ну а тем неудачникам, кому не посчастливилось иметь у себя на вооружении вожделенную "видеомагнитолу", довольствовались малым — либо киношными ликбезами от более удачливых в техническом плане соседей, либо же просмотром "ящика", по которому в то время показывали...



Кто-нибудь задавался вопросом: а что же, собственно, крутили по телику лет эдак десять или даже пятнадцать назад? Что будоражило неокрепшие детские умы, заставляя, точно по выработанному рефлексу, в урочное время сломя голову лететь вон из школы, дабы получить положенную порцию телеволшебства? На эти вопросы мы и постараемся ответить в этой статье, посвященной наиболее популярным сериалам, шедшим во времена нашего с вами — тех, кому в районе 20 лет, — не столь далекого детства.

Понятно, что объять необъятное, упомянув поголовно всю сериальную братию, появившуюся даже в такой сравнительно небольшой отрезок времени, как последнее десятилетие прошлого века, в рамках данной статьи мы своей целью не ставили. Дело это неблагодарное и, чего греха таить, физически невозможное. Поэтому сегодня речь пойдет исключительно о десятке наиболее знакомых и популярных сериалах минувшего времени.

Спрут

La Piovra, Италия, 1984-2001
Режиссер: *Дамиано Дамиани, Луиджи Перелли*
В ролях: *Микеле Плачидо, Барбара Де Росси, Николь Жамер*

Провинциальный сицилийский городок Трапани сотрясает цепь громких смертей: был застрелен начальник криминальной полиции комиссар Маринео, а еще недавно покончила с собой маркиза Печчи Шалойя. Для расследования случившегося прямиком из Рима прибывает опытный полицейский Коррадо Каттани. Он вскоре узнает, что в данных смертях замешаны интересы исключительно местной мафии. Появление "Спрута" на советских экранах именно в "перестроечное" время было делом отнюдь не случайным. Государство, с переменным успехом боровшееся с подтачивавшими ее внутренними проблемами, искало идеал неподкупных и принципиальных героев не только в жизни, но и в кино. Комиссар Каттани — в исполнении актера и по совместительству бывшего полицейского Микеле Плачидо — пришелся тут как раз ко двору, благодаря чему смог стремительно завоевать всенародную зрительскую любовь. На протяжении 6 (из отснятых 10) сезонов он с револьвером наголо сражался с "бессмертной" мафией до того часа, когда печальный эпилог его стараний не поверг большинство советских семей в скорбящее уныние. А тут и до развала Союза было рукой подать.

Факты:

1) На основе сериала вышла одноименная серия книг, а также настольная ролевая игра "Мафия".

2) Во втором сезоне "Спрута" появляется музыкальное сопровождение известного композитора Эннио Марриконе, создавшего саундтрек для таких картин, как "Однажды в Америке" Серджио Леоне и "Крестный отец" Френсиса Форда Копполы.

Чародей

Spellbinder, Польша-Австралия, 1995-1997
Режиссер: *Ноэль Прайс*
В ролях: *Збич Трофимук, Гося Петровска, Хизер Митчелл*

Совершив по неосторожности короткое замыкание на линии электропередач, школьные друзья — Пол, Алекс и Катарина — попадают в открывшийся портал параллельного мира. Там героев ждет встреча с могущественными Чародеями — привилегированной группой людей, хранящих тайну силовых доспехов, которые они используют для поддержания мира и порядка в своей стране, а также противостояние с властолюбивой Чародейкой Ашкой. Данный сериал, несмотря на росшую как на дрожжах популярность среди юной аудитории, принес своим создателям только остервенелую нервотрепку с кредиторами и уйму убытков в нагрузку, так что вопрос о съемках второго сезона отпал сам собой. Правда, в 1997 году авторы при финансовой поддержке Shanghai Film Studios попытались взять реванш. Так на свет появился сиквел "Чародей: Страна Великого Дракона", в корне отличавшийся от оригинала только лишь актерским составом и местом происходящих событий. И вновь, несмотря на вой полчищ фанатов сериала по всему миру, дальше дело, увы, не пошло. Эх, а ведь как приятно было, воображая себя заправским Чародеем, "чиркнуть" рукой об руку и метнуть в несуществующего врага мнимым файерболом...

Факты:

1) В 1996 году "Чародей" был удостоен премии Australian Film Institute Award в номинации "Лучший молодежный сериал".

2) "Страну Великого Дракона" в премьерный день, по предварительным оценкам, посмотрело порядка 200 млн. человек по всей планете.

Баффи — истребительница вампиров

Buffy the Vampire Slayer, США, 1997-2003
Режиссер: *Джосс Уидон, Джеймс Контнер, Дэвид Соломон*
В ролях: *Сара Мишель Геллар, Николас Брендон, Элисон Ханниган*

Баффи Энн Саммерс только с виду обычная 16-летняя школьница, всецело занятая устройством своей личной жизни. На самом же деле она Истребительница — воин добра, безжалостно рубящий в кровавую капусту демонов, вампиров и прочих порождений сил тьмы. В ратном деле очищения Земли от постоянно множащейся нечисти ей помогают друзья: Ксандер, Уиллоу и Смотритель Руперт Джайлз. Спустя пять лет после выхода в прокат в начале 90-х ужастика средней паршивости "Баффи — истребительница вампиров" Джосс Уидон решился реанимировать именитую франшизу сугубо в рамках телевидения. Таким было появление на белый свет одноименного сериала. На роль Баффи была утверждена еще малоизвестная актриса Сара Мишель Геллар, для которой этот сериал стал настоящим прорывом в мир большого кино (в этом же году она успела сняться в сиквеле "Крика" и "Я знаю, что вы сделали прошлым летом"). Державшись на протяжении целых семи сезонов и даже отпочковавшегося спин-оффа об одном из соратников истребительницы — "Ангела", зрительский интерес к приключениям "Баффи" в итоге почти угас, вспыхнув перед выходом очередной консольной забавы "по мотивам". А ведь забывать сериал-то не стоит, ибо именно он поспособствовал популяризации столь нелюбимой и гонимой до сей поры вампирской тематики.

Факты:

1) Сара Мишель Геллар получила роль Баффи благодаря не только своей смазливой внешности, но и отличному владению техникой тэквондо.

2) В съемках серии "Go Fish" принял участие актер Миллер Уэнтуорт, звезда сериалов "Побег" и "Динотопия".

Сегун

Shogun, США-Япония, 1980
Режиссер: *Джерри Лондон*
В ролях: *Ричард Чемберлен, Тосиро Мифунэ, Йоко Шимада*

Корабельная команда во главе со шкипером Джоном Блэкторном после крушения своей шхуны у берегов Японии оказалась в плену у местного князька. После разбирательств и наказания пленных Блэкторн на корабле капитана Васко Родригеса отправляется в город Осаку — владения могущественного лорда Торанага, ведущего "подковерную" войну с князем Ишидо за получение верховной власти в империи. Появившийся на прилавках книжных магазинов в 1975 году новый исторический роман австралийского писателя и сценариста Джеймса Клавелла изначально был обречен на читательскую любовь и, естественно, не смог пройти незамеченным в околокиношных кругах. И вот, уже меньше чем через пять лет американский режиссер Джерри Лондон совместно с японскими кинематографистами снимает по "Сегуну" сериал, также урезанный для пущей популярности в двухчасовую ленту. Так или иначе, они оба были показаны исключительно по телевидению, однако по ряду причин многосерийный "Сегун" больше пришелся по душе зрителю. Эту закономерность можно объяснить следующим образом. Во-первых, сериал дословно следовал букве романа Клавелла, весьма ответственно подошедшего к его написанию. Писатель скрупулезно изучал исторические хроники, мемуары современников, а также государственные источники того времени. Во-вторых, с большей долей достоверности были переданы нравы, обычаи и культура средневековой Японии, что смогло быстро заинтересовать даже эстетствующего и чересчур придирчивого зрителя. В 1981 году на церемонии вручения премии "Золотой глобус" "Сегун" получил свою заслуженную награду в номинации "Лучшая драма на телевидении". Так сказать, по заслугам и награда.

Факты:

1) В основу романа легли реальные события, произошедшие в XVII в. с английским моряком Уильямом Адамсом.

2) Роль Васко Родригеса в сериале исполнил актер Джон Рис-Девис (трилогии "Властелин колец" и "Индиана Джонс"), а в качестве рассказчика выступил режиссер Орсон Уэллс ("Гражданин Кейн", "Леди из Шанхая").

Screen 05, 06

Твин Пикс

Twin Peaks, США, 1990-1991
Режиссер: *Дэвид Линч, Кэлеб Дешанел*
В ролях: *Кайл МакЛоклен, Майкл Онткин, Дэна Эшбрук*

Твин Пикс — небольшой расположенный у северо-западной границы Соединенных Штатов с Канадой американский городок, немногочисленное население которого живет вполне спокойной и респектабельной жизнью. Соблюдая при этом все мыслимые семейные и христианские законы. Такая идиллия продолжается до тех пор, пока специальный агент ФБР Дейл Купер, расследующий убийство школьницы Лоры Палмер, не узнает об обратной стороне жизни жителей маленького города, в лесах которого укрылось таинственное Зло. Дэвид Линч, славившийся до сих пор сложностью рационального восприятия своих фантасмагорических и сюрреалистических лент, совместно со сценаристом Марком Фростом решил поэкспериментировать с жанром мистической драмы на новом для себя телевизионном поле. Такое заигрывание с неподготовленным для таких "экспериментов" зрителем принесло свои плоды — Америку после окончания восьми серий первого сезона мгновенно обуяла повальная болезнь "пиксамания". Практически каждый добропорядочный житель Штатов был осведомлен о "Твин Пиксе". Пропитанная мистикой и зловещими тайнами идея завуалированной психоделичности провинциального городка, столь полюбившаяся Линчу после съемок "Синего бархата", стала ключом к успеху сериала, во главе которого стоял вопрос, терзавший ежедневно каждую американскую семью: "Так кто же







убил Лору Палмер?". Правда, с началом второго сезона "Твин Пикс" значительно поубавил в интриге и в связи с раскрытием личности убийцы был временно закрыт. Однако развернутая фанатами акция Г.О.О.П. (Гражданская Оппозиция Отмены Твин Пикса) заставила канал ABC доснять 6 последних серий сериала. Причем постановщиком финала выступил сам Дэвид Линч. Спустя год вышел номинировавшийся в Каннах на высшую награду кинофестиваля полнометражный приквел "Твин Пикс: Сквозь огонь". Появление "Твин Пикса" стало настоящей вехой американского кинопроцесса начала 90-х, заложив фундамент любви ко всему загадочному и таинственному в сердца миллионов телезрителей.

Факты:

1) На начальном этапе съемок в целях финансовой подстраховки была смонтирована большая европейская "пилотная" версия сериала, в эпилоге которой раскрывалась основная подоплека сюжета.

2) На основе вселенной "Твин Пикса" вышел ряд одноименных книг, а упоминание сериала звучит в репертуаре многих известных рок-групп ("Сплин", Farmers Boy, Swallow the Sun и т.д.).

Гостья из будущего

СССР, 1985

Режиссер: *Павел Арсенов*

В ролях: *Наталья Гусева, Алексей Фомкин, Марьяна Ионесян*

Отправленный матерью в магазин за кефиром ученик 6-го класса 20-ой московской школы Коля Герасимов вместе со своим закадычным другом Фимой Королевым находит в подвале заброшенного здания машину времени. Эта неожиданная находка послужила катализатором начала его приключений во времени и пространстве, бегству от последних космических пиратов и знакомству с удивительной девочкой из будущего — Алисой Селезневой. Взявшийся экранизировать фантастическую повесть Кира Булычева "Сто лет тому вперед" режиссер Павел Арсенов даже не мог себе представить, что именно его "Гостья из будущего" станет одним из самых любимых детских сериалов на всем постсоветском пространстве. Причиной же столь бешеной популярности явилась даже не романтика нон-стоп-приключений и не грамотно проведенный кастинг, а фактически полное отсутствие конкурентов на горизонте. Нет, конечно, был еще трехсерийный фильм-мюзикл "Приключения Электроника", но за прошедшие шесть лет после выпуска волна его популярности среди подростковой аудитории заметно спала. В любом случае "Гостье из будущего" суждено было стать культовым советским фантастическим сериалом, растасканным на тьму известных цитат, афоризмов, фраз и фразочек. А уж финальная песня "Прекрасное далеко" негласно признана настоящим гимном для выпускников всех учебных заведений... Что ни говори, сериал вышел на все времена и поколения!

Факты:

1) На сегодняшний день режиссером Олегом Рясковым ("Слуга государев") ведутся съемки нового фильма о приключениях неугомонной Алисы — "Приключения Алисы. Пленники трех планет". Пост главной героини заняла Дарья Мельникова, актриса сериала "Папины дочки".

2) В эпизодической роли в "Гостье из будущего" засветилась будущая фотомодель, актриса и участница первого сезона реалити-шоу "Последний герой" Инна Гомес.

Десятое королевство

The 10th Kingdom, США-Канада-Германия, 2000

Режиссер: *Дэвид Карсон, Херберт Уайз*

В ролях: *Кимберли Уильямс, Скотт Коэн, Джон Ларрокетт*

Будущий правитель Четвертого королевства принц Венделл, будучи превращенным коварной Злой Королевой в четвероногого друга человека, ищет спасения от неминуемой погибели на просторах совершенно лишенного волшебства Нью-Йорка. Очутившись в заботливых руках милой официантки Вирджинии, псина королевских кровей сразу же становится главным предметом поиска посланной за ней вдогонку троицы туповатых троллей и одного обаятельного Волка. В пору, когда все три части "Бесконечной истории" Вольфганга Петерсена были успешно пересмотрены энное количество раз, а до выхода "Властелина колец" Питера Джексона оставалось всего ничего, сценарист Саймон Мур, автор оскароносной драмы "Траффик", создал свой собственный фэнтезийный мир Десяти королевств, населенный героями книг братьев Гримм, Шарля Перро, Ганса Христиана Андерсена и прочих знаменитых сказочников прошлого. Продюсерам телеканала Hallmark Entertainment проект Мура настолько пришелся по душе, что режиссеру Хереберту Уайзу для начала съемок, помимо внушительного бюджета, отрядили еще и довольно мощный актерский состав. После отснятых в итоге 9 серий первого сезона сериал в целях "разведки боем" было продан для показа английскому каналу SkyOne. Популярность "Десятого королевства" среди тинейджеров туманного Альбиона была настолько оглушительной, что ее эхо вскоре докатилось и до Штатов, где сериал под свое крыло взял уже телеканал BBC. Однако на родине авторов ожидала одна лишь головная боль: из-за из рук вон плохой рекламной кампании "Десятое королевство" имело крайне низкие зрительские рейтинги и прохладный прием у кинокритиков, что, собственно, и поставило жирный крест на дальнейшем продолжении съемок фэнтезийной телесказки. А уже в следующем году мир самозабвенно упивался экранизацией толкиеновского "Властелина колец"...

Факты:

1) "Десятое королевство" в 2000 году получило премию "Эмми" за лучший дизайн титров, созданных непосредственно дизайнером сериала Тимоти Веббером.

2) Роль одного из второстепенных злодеев — Охотника — сыграл известный актер Рутгер Хауэр, снявшийся в таких культовых лентах, как "Бегущий по лезвию" Ридли Скотта и "Попутчик" Роберта Хормана.

Альф

ALF, США, 1986-1990

Режиссер: *Ник Хавинга, Берт Бринкерхофф*

В ролях: *Макс Райт, Энн Шедин, Андреа Элсон*

Новым членом дружного семейства Таннеров становится не кошка и даже не собака, а — ни много ни мало — покрытый шерстью цвета жженой охры трехфутовый инопланетянин-пылесос. Гордон Шамвей, или — в простонародье — Альф, весьма колоритный житель с исчезнувшей планеты Мелмак и большой мастак в приготовлении кошек, становится настоящей головной болью для приютивших его людей. Большая популярность "Альфа" вне пределов США является довольно закономерным явлением. В конце 80-х годов американское телевидение было уже успешно поражено болезненым дефицита свежих задумок и сюжетов. Что, собственно, и стало главным мотивом поиска в чулане голливудского постмодернизма средь разнопланового барахла подернутых пылью идей-раритетов. Таким кладом для Пола Фаско стала тема "контактов третьей степени", попавшая в немилость еще в 70-х, задолго до практически полного исчезновения с экранов трэш-хоррора как жанра. Фаско, вдохновленный также спилберговским "Пришельцем", вскоре явил миру семейный ситком о довольно эксцентричном госте из космоса. Несмотря на "заточенность" американского юмора "для своих", "Альф" в комедийном плане оказался на удивление снисходительным ко всем категориям зрителей, вне зависимости от пола, возраста и национальной принадлежности. Но даже американская идиллия неизбежно заканчивается — и ближе к четвертому сезону воображение сценаристов было способно генерировать исключительно тривиальные вещи, "заморозив" тем самым уж подзабытый всеми проект. Не реанимировало его даже появление в 1996 году комедии-продолжения "Проект: Альф". Так история одного из самых забавных пришельцев навсегда канула в Лету.

Факты:

1) "Альф" был закуплен для транслирования примерно в восьмидесяти странах мира.

*2) Прозвище Альф, данное Гордону Вильямом Таннером, является аббревиатурой, расшифровывающейся подобным образом: **A**lien **L**ife **F**orm, то бишь "внеземная форма жизни". Что интересно, производственные съемки проходили на телекомпании "Alien Productions" ("Инопланетное производство"), а штатный композитор сериала также носил имя Альф (Alf Klausen).*

Секретные материалы

The X-Files, США-Канада, 1993-2002

Режиссер: *Ким Мэннерс, Роб Боуман*

В ролях: *Джиллиан Андерсон, Дэвид Духовны, Роберт Патрик*

Как известно, противоположности притягиваются. Инь и ян. Альфа и омега. Непреклонная вера и холодный прагматизм. А уж если эти противоположности постоянно заняты поиском где-то витающей и ускользающей в самый ответственный момент истины — тут уж сам Бог послал. Малдер и Скалли — два правительственных агента, трудящиеся в особо законспирированном отделе ФБР "Секретные материалы", специально созданного заниматься делами, связанными с инопланетной активностью, нападениями инфернальных существ и прочими паранормальными явлениями. Редко какой сериал удостаивается возможности добраться до своего логического завершения. Особенно если эпилог намечается только в девятом сезоне. Но "Секретным материалам" оказалось по плечу невозможное: сериал за все это время не только не растерял запас своего очарования, но и поставил в конце не традиционную точку, а жизнеутверждающее многоточие. Во всех смыслах этого слова. Ни "Полтергейст", ни "Сумеречная зона", ни даже "Твин Пикс", что по отдельности, что вместе взятые, не смогли в свое время завоевать настолько огромную армию фанатов, какую собрали под свои знамена "Секретные материалы". Интригующий процесс поисков правды о правительственном заговоре с инопланетянами, помноженный на оригинальную сюжетную основу каждой серии и мощный актерский тандем, — вот и весь алгоритм успеха Криса Картера. Прост, как все гениальное. И не рассчитывайте, что вся телеэпопея закончится на не охаянной только ленивым прошлогодней картине. Продолжение обязательно нагрянет. Главное, как сказал Малдер, верить в это.

Факты:

1) Роль Малдера была изначально предложена Роберту Патрику, однако он весьма опрометчиво уступил ее Дэвиду. Да, чего только не сделаешь ради хорошего друга!

2) "Секретные материалы" по степени влияния на дальнейшее развитие американской культуры и кинонейнстрима в частности весьма резонно сравнивают с телехитом 60-х годов "Стар треком". На основе сериала вышло превеликое множество художественной литературы (порядка 80 официальных книг и сборников рассказов), фанфиков и фанартов, философских и псевдонаучных трактатов, снято два фильма... А уж косвенное или прямое цитирование The X-Files можно встретить сплошь и рядом.

Крутой Уокер: Правосудие по-техасски

Walker, Texas Ranger, США, 1993-2001

Режиссер: *Майкл Прис, Эрик Норрис*

В ролях: *Чак Норрис, Кларенс Гильярд мл., Шири Дж. Уилсон*

На пустынных просторах знойного Техаса для рейнджера Корделла Уокера существует лишь одно развлечение — работа, а если точнее — осуществление справедливого суда над наплевавшими на закон преступниками. С обязательной при этом отработкой на беднягах профессиональных навыков владения восточными единоборствами. В таком нелегком деле по отлову и наказанию разнокалиберных представителей бандитской фауны Уокеру помогают намного более мирные служители Фемиды — чернокожий рейнджер Джеймс Триветт, старикан СиДи Паркер и большая любовь Корделла — Алекс Кейхилл, судебный адвокат. Появление сериала, сделавшего из имени Чака Норриса синоним несгибаемой крутизны и превратившего его фирменный удар ногой с разворота в фанбойский фетиш, стало цепью счастливых случайностей. Разорение в начале 1990-х студии Cannon Pictures, занимавшейся производством исключительно зубодробительных би-муви, поставило под большой вопрос дальнейшую карьеру Норриса. Тесные рамки амплуа непобедимого героя-одиночки шансов на появление предложений сниматься не прибавляли. В это самое время телеканал CBS находился в поисках подходящей кандидатуры на роль рейнджера Уокера в своем новом сериале. И Чак, чем черт не шутит, решил попробовать поработать на ТВ. Первый сезон "Уокера" особой популярностью у зрителей не пользовался, и режиссер Майкл Прис с целью спасения его положения пошел ва-банк — одновременно с продолжением съемок сериала в широкий прокат просочился снятый за сущие гроши экшен "Уокер — техасский рейнджер 3". Критика к ленте была немилосердна, однако помешать ей выполнить свою первоочередную задачу так и не смогла — рейтинг просмотра за пару недель возрос в полтора раза, удерживая сериал на плаву на протяжение последующих семи лет.

Факты:

1) Норрис в интервью частенько любит пошутить о том, что главной причиной, сподвигшей его на участие в съемках "Уокера", явилась детская мечта иметь собственный полицейский жетон. Шутки шутками, но возможность стать блюстителем правопорядка у Чака действительно была.

2) Режиссерами проекта в свое время были родственники знаменитого актера — брат Аарон Норрис и сын Эрик Норрис.

Все хорошее когда-нибудь заканчивается. Как и плохое. Делу время — потехе час. Пора уж и честь знать. Мне тут суфлеры подсказывают, что есть недовольные с задних рядов. Вопят нецензурной бранью, мол, куда подевался "Горец" и какого черта никто не вспомнил про "Зену", которая королева воинов. Повторимся: никто не забыт и ничто не забыто. Просто претендентов на выбивание из вас скупых ностальгических слез оказалось на порядки больше, чем это могут себе позволить рамки статьи. И даже пары статей. Так что, если кому-то что-то пришлось не по вкусу, не обессудьте, всем не угодишь. Засим — до следующего номера, в котором мы поностальгируем по старым-добрым мультсериалам. Adios, amigos!

Тарас Тарналицкий

ОБЗОР

Divinity 2: Ego Draconis

Жанр: *RPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Larian Studios*
Издатель: *dtp entertainment*
Издатель в СНГ: *1С / Snowball Studios*
Название локализованной версии: *Divinity 2. Кровь драконов*
Похожие игры: *Divine Divinity, серия Gothic*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 1,8ГГц; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1600; 9Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,6ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 или ATI Radeon HD3800; 9Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.divinity2.com*

Мы голодны. Нас плохо кормили. Наша диета длится ненормально долго. Мы исхудали, но силы не покидают нас. Поэтому мы и ревностно бросаемся на каждую подачку и разрываем ее на куски, если от пищи попахивает нафталином или генетическим вмешательством. Нам не угодить. Ведь мы гурманы в индустрии виртуальных развлечений. Мы — любители computer role-playing games. Мы "эрпэгэшники" — и мы голодны. Larian Studions, покормите нас. Ну пожалуйста.

Larian вне зоны действия сети. Перезвоните через 4 года

Divine Divinity. "Божественная божественность". Красивое название, не правда ли? Так и веет от сочетания этих двух однокоренных слов чем-то прекрасным, таинственным, сказочным, волшебным и на удивление не эпическим, не пафосным. Испортить проект с таким-то звучным именем было бы для разработчиков совершенно непростительным деянием. Но Larian Studios отработала на все сто процентов. Divine Divinity была приятной и красивой, увлекательной и остросюжетной, богатой на интересные диалоги, колоритных персонажей и увлекательные задания — в общем, такой, какой и должна быть хорошая ролевая игра. Именно поэтому проект оброс весьма немаленькой группой фанатов и получил признание всех любителей RPG.

А вот продолжение — скороспелая Beyond Divinity — разочаровало полностью. За бортом остались и увлекательный сюжет, и интересные квесты, и многокилобайтные разговоры с NPC, что автоматом превратило игру в самый заурядный и бесконечно скучный клон Diablo.

Сделав определенные выводы из этого провала, разработчики засели за переосмысление серии, постоянно экспериментирующей с названием, в Divinity 2: Ego Draconis, которая не так давно пожаловала на персональные компьютеры.

Читается как интереснейшая книга

Первые мгновения повествования навевают воспоминания о сотнях других ролевых проектов, потому как завязка самая что ни есть тривиальная и обыденная. Одно сказочное королевство, носящее название Ривеллон, вновь обороняется от нашествия сил никогда не умирающего зла. И герой, хотя бы обделенный амнезией, начинает свой путь охотника за драконами с небольшой столицы государства.

Но первое впечатление оказывается полностью обманчивым, потому как уже через несколько часов игры фабула затянет всерьез и надолго, постоянно поддерживая интерес новыми фактами и событиями, что в конечном итоге выльется в потрясающую и умопомрачительную концовку. Сюжет Divinity 2: Ego Draconis читается как хорошая фэнтезийная книга — внимательно, вдумчиво, увлекательно. Во многом на эти ощущения влияют старательно и чертовски классно написанные диалоги. С каждым персонажем игрового мира можно поговорить на разнообразные темы, немного пофилософствовать, узнать что-нибудь стороннее, а также немного посмеяться.

Игровые территории невелики размером и перегружены подземельями и прочими пещерами, но хорошо и скрупулезно проработаны. Высокую планку качества держат и задания: даже самый заурядный почтовый квест будет преподнесен и рассказан так, что его выполнение принесет вагон и маленькую тележку удовольствия. Но стандартных для всего жанра задачек в Divinity 2: Ego Draconis мало — приоритет был отдан увлекательным, оригинальным и, что главное, разнообразным миссиям, каждую из которых можно выполнить несколькими способами.

Метаморфозы увлекательности и банальности

Основная болезнь жанра, портящая ощущения даже от очень хороших ролевых игр, это боевая система, чаще всего представляющая собой сплошной слэшеринг. Для того чтобы сделать потасовки хоть сколько-нибудь увлекательными, разработчики идут на самые разные ухищрения: интегрируют в отстрел всего и вся систему прицельного огня, как в Fallout 3, используют тактические пошаговые сражения, как в King's Bounty, внедряют комбинированные приемы, как будет в Risen. В случае же с Divinity 2: Ego Draconis было решено оставить все как есть и разнообразить игровой процесс совершенно иным способом. Когда бесконечная шинковка местного бестиария начинает опасно подбираться к черте "Надоело!", игра неожиданно вводит в действие любопытную способность протагониста — дар перевоплощения в летающую огнедышащую ящерицу. Надо сказать, парить в виде злобного дракона более чем интересно. Также способно подогреть интерес к прохождению и еще одно уникальное умение главного героя — способность читать мысли NPC, что полезно и при выполнении квестов.

А вот ролевая система, оставленная в самом что ни есть классическом виде, несколько расстраивает. В особенности после обещанных широкомасштабных возможностей по комбинированию умений — чувствовать себя обманутым не очень приятно. Но, с другой стороны, не став изобретать велосипед, разработчики не напортачили с отладкой RPG-элемента. Зато напортачили с игровыми классами в плане баланса: проходить игру за мага или рейнджера намного сложнее, чем за классического воина.

Эстетические красоты и несовершенство технического плана

Игра, чье название переводится на русский язык не иначе как "Божественность", по определению не должна иметь ничего общего с серым и невзрачным дизайном. Художники, ответственные за создание антуражей Divinity 2: Ego Draconis, с задачей насытить местные локации различными визуальными изысками справились вполне удачно. Просто бродить по живым и приятным для глаз территориям, окруженным со всех сторон симпатичными пейзажами, более чем приятно.

А вот с технической точки зрения проект вряд ли можно назвать совершенством. Старенький движок GameBryo Engine мало того что сам по себе устарел, так еще и принес в игру несколько свойственных ему гадостей. В первую очередь речь идет о безобразной анимации всего и вся. И если "деревянные" движения протагониста можно терпеть, то про его драконье воплощение такого не скажешь: летающей ящерице не хватает ни грации, ни плавности, ни пластичности. После созерцания кукольных ужимок и дерганий главного героя уже не так бросаются в глаза мутные текстуры, замыленные "задники" и полное отсутствие внятной физики. Последнее также особенно ощущается и раздражает в режиме дракона. А вот на неплохо проработанные модели сетовать не приходится, как и на вполне зрелищные спецэффекты. Что ж, Divinity 2: Ego Draconis полностью оправдывает утверждение о том, что в ролевых играх графика — не главное. Вот только довольно серьезно подкачала еще и оптимизация. Такой уровень графического исполнения должен быть менее требовательным к "железу". Да и серия весьма неприятных багов несколько портит ощущения от игры.

На звуковое и музыкальное сопровождение Divinity 2: Ego Draconis жаловаться грех. Крики, стоны и звон скрестившихся мечей проработаны очень достойно и внятно. А для написания саундтрека был вновь приглашен участник группы "Ария" Кирилл Покровский, который выполнил свою работу весьма прилично. Не сказать, что мелодии шедевральные, но на слух они приятны.



Divinity 2: Ego Draconis — очень и очень достойная ролевая игра, которая, к сожалению, не осталась без досадных недоработок. Вряд ли сей проект завоюет звание "RPG года", но он точно сможет подарить "ролевикам" многие часы увлекательного прохождения.

РАДОСТИ:

Захватывающий сюжет
Ладно прописанные диалоги
Интереснейшие квесты
Отменная проработка мира
Режим дракона
Блестящий дизайн
Достойное звучание

ГАДОСТИ:

Простенькая ролевая система
Примитивные бои
Проблемы с оптимизацией и багами

ОЦЕНКА:

8.2

ВЫВОД:

Всем изголодавшимся по хорошим RPG Divinity 2: Ego Draconis придется по вкусу, потому что в ней есть все, что необходимо для увлекательного исследования мира и отыгрыша роли.

Слава Кунцевич







ОБЗОР

inFamous

Жанр: *TPS с элементами RPG*
Платформа: *PlayStation 3*
Разработчик: *Sucker Punch Productions*
Издатель: *Sony Computer Entertainment*
Издатель в СНГ: *Sony Computer Entertainment*
Название локализованной версии: *Дурная репутация*
Официальный сайт игры: *www.infamousthegame.com*



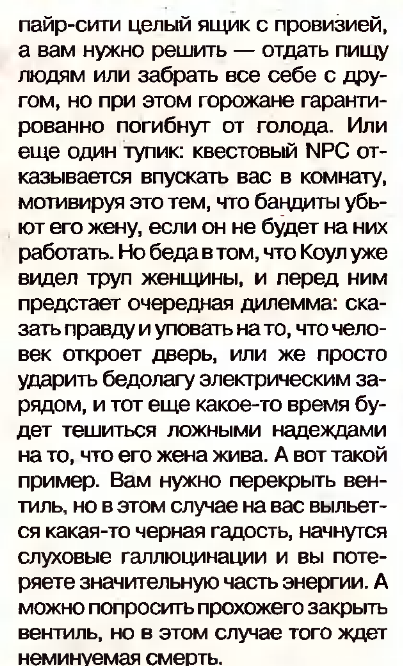
Практически каждая вторая игра предлагает нам залезть на несколько дней в шкуру какого-нибудь супергероя с уникальными способностями. Но круг этих способностей зачастую сводится лишь к банальностям вроде замедления времени или телекинеза. inFamous предлагает не только побыть сверхчеловеком, но и прочувствовать все тяготы и проблемы таких людей, понять, каково это — быть сильнее, ловчее, быстрее и могущественнее всех. Как выяснилось впоследствии, ничего хорошего в этом нет, а после прохождения проекта детям уже вряд ли захочется быть Человеком-пауком или Бэтменом. Но это вовсе не означает, что игра у Sucker Punch получилась плохая.

Коул Макграт, берясь за доставку очередного пакета, даже не подозревал, что через несколько часов окажется в эпицентре событий посреди полуразрушенного Эмпайр-сити, его родного города. Более того, он будет обвинен во взрыве и последующих многочисленных жертвах, в хаосе и разрухе. Да еще, к своему удивлению, обнаружит у себя сверхспособности, а именно — некоего рода возможность управлять электричеством.

Все попытки бегства из города обречены на провал, а оставаться вместе с маньяками, которые получили столь желанную для них свободу, тоже не лучший выход из ситуации. Через десять минут после начала игры Коула хватают агенты ФБР, и глава секретного подразделения Мойя Джонс ставит перед ним ультиматум: его свобода в обмен на ее мужа, тоже агента, который бесследно исчез, и устройство, способное управлять электричеством, которое, предположительно, и было в том злосчастном пакете. Макграт, разумеется, соглашается.

Быть или не быть?

Получать задания вы будете непосредственно от Мойи, но именно вам предстоит регулярно делать сложнейшие моральные выборы, балансируя между статусами хорошего и плохого героев. И, надо признать, эти выборы получились куда тяжелее, чем в какой-нибудь Fable. В inFamous можно несколько минут думать, как быть — руководствоваться своей выгодой и при этом оказаться настоящей мразью, которой будет противно смотреть на себя в зеркало, или же все сделать по совести, но тогда польза для вас будет минимальной, или это и вовсе принесет вам вред. Вот лишь несколько примеров. Правительство неожиданно расщедрилось и сбросило в Эмпайр-сити целый ящик с провизией, а вам нужно решить — отдать пищу людям или забрать все себе с другом, но при этом горожане гарантированно погибнут от голода. Или еще один тупик: квестовый NPC отказывается впускать вас в комнату, мотивируя это тем, что бандиты убьют его жену, если он не будет на них работать. Но беда в том, что Коул уже видел труп женщины, и перед ним предстает очередная дилемма: сказать правду и уповать на то, что человек откроет дверь, или же просто ударить бедолагу электрическим зарядом, и тот еще какое-то время будет тешиться ложными надеждами на то, что его жена жива. А вот такой пример. Вам нужно перекрыть вентиль, но в этом случае на вас выльется какая-то черная гадость, начнутся слуховые галлюцинации и вы потеряете значительную часть энергии. А можно попросить прохожего закрыть вентиль, но в этом случае того ждет неминуемая смерть.



В этом плане inFamous чем-то напоминает сериал "24", в котором перед главным героем, агентом КТУ Джеком Бауэром, вставали схожие по сложности выбора ситуации. Самое интересное, что от ваших действий изменяется и отношение людей к вам, а сам Коул это только подмечает: "Лицемеры. Вчера они готовы были убить меня, а сегодня приветствуют, как героя". Подача сюжета выполнена на высочайшем уровне: только-только вы определяетесь, кому из персонажей можно верить, а кому — нет, как сценаристы подбрасывают вам новую информацию — и отношение к героям полностью меняется.

Вашими основными противниками станут бандиты, получившие власть после взрыва. В прошлом они были обычными уличными преступниками, а сейчас — под покровительством загадочного могущественного существа — установили полный контроль над городом. Вам будут регулярно попадаться задания по зачистке районов, и в случае успешного выполнения зона станет избавленной от преступников. Если поднапрячься, можно даже освободить целый город, но это довольно нудный процесс.



Супергеройские будни

Помимо основных заданий, вас поджидает множество второстепенных квестов. Однако, в отличие от большинства проектов, в которых эти поручения сделаны "для галочки", в inFamous все иначе. Конечно, попадаются однотипные задания, требующие спасти горожан от Жнецов, но встречаются и потрясающие квесты, в которых, к примеру, нужно найти тайник по фотографии — то есть вы приходите, допустим, в парк и начинаете сверять фото со своим местоположением.

Передвигаться по свободному для исследования городу можно исключительно своим ходом. Но, к счастью, Коул способен карабкаться по стенам не хуже самого Альтаира. Suckers Punch, как и Ubisoft Montreal в Assassin's Creed, оставили хоть какой-то реализм. Здесь нельзя взбираться по отвесным стенам, что проделывал Алекс Мерсер в Prototype. В inFamous нужно искать различные уступы, трубы и балки, за которые можно ухватиться.

Каждая миссия неповторима — вы не встретите двух схожих заданий. В одной от вас требуется сбить беспилотные разведчики и забрать бортовые "самописцы", во второй необходимо спасти мирных жителей, в третьей вам предстоит помочь электрикам опустить разводной мост. Единственный недостаток: периодически нужно лезть в канализацию и включать электростанцию, а эти задания однотипны.

Sucker Punch показали настолько убедительную модель жизни человека со сверхспособностями, насколько это возможно. Они логично рассудили, что он может и не может делать, как такая личность вообще способна существовать. Пополнять запасы энергии выкачивая электричество из автомобилей, электроприборов, различных фонарей и телефонных будок — довольно правдоподобно. Стрелять электрическими импульсами, заряжать пульты управления, бросать электрические гранаты, парить в воздухе, создавать электрощиты, оживлять людей при помощи электрошока, скользить по проводам, высекая искры, — тоже довольно логично.

inFamous — это практически полноценная ролевая игра. Накапливаемый опыт, множество умений, некоторые из которых можно разучить, будучи сугубо положительным или отрицательным героем; некоторые скиллы же становятся доступными лишь после выполнения определенного количества сайдовых квестов. Правильно развивая способности, к концу игры вы можете сделать Коула практически непобедимым, но только если выберете один, наиболее подходящий для вас стиль прохождения. Вот основные возможности главного персонажа. Атака в ближнем бою, метание электрических зарядов, стрельба импульсами, есть даже некое подобие снайперской винтовки: камера приближается к противнику, время замедляется, а вам нужно только попасть во врага.



К сожалению, создав столь интересную и необычную механику, авторы игры закрыли глаза на один из самых важных компонентов любого проекта — графику. Она не то чтобы плохая, просто... несколько неровная. Это как в Crysis, где вы сначала наблюдали технологичные, чуть ли не искусственно выращенные пальмы, а затем следовал уровень с размытыми текстурами и убогим дизайном. В inFamous творится нечто похожее. Красивейшие спецэффекты и неплохие, в общем-то, текстуры соседствуют с посредственными моделями техники и дерганой анимацией. Зато дизайн города и общая стилистика хороши. Достоверно показан полуразрушенный мегаполис: повсюду разбросанный мусор, тела убитых, горящие автомобили, постоянные стычки бандитов с органами правопорядка...

Начиная с этого года Sony обещала переводить все свои проекты на русский язык. Сначала была полностью локализованная Killzone 2, теперь вот пришла очередь inFamous. На этот раз претензий к локализаторам нет: идеально подобранные голоса, в которых наконец-то появились эмоции, хорошо переведенный текст... Но Sony взялась переводить названия игр — и так говорящее inFamous превратилось в кошмарное "Дурная репутация". Неадекватность русского названия не описать никакими словами, тем более что оно слабо отражает суть игры: здесь ведь можно быть и положительным героем, а не только злодеем.

Так уж получилось, что главный конкурент inFamous вышел практически в одно и то же с ним время. Это Prototype — проект, в котором стилистика, сюжет, способности и места действия практически одинаковые. За исключением того, что игра от Activision заметно слабее тайтла от Sony. В inFamous все отполировано до блеска, в нем красочные спецэффекты и недурственная детализация, в нем продуманная экосистема, в нем глубокий сюжет, в нем по-настоящему сложный выбор в квестах.

РАДОСТИ:

Интригующий сюжет
Красивые спецэффекты
Продуманная система прокачки
Интересные побочные задания
Моральные дилеммы
Высокая реиграбельность
Проработанная социальная система
Достоверно показан процесс выживания сверхчеловека

ГАДОСТИ:

Дурацкое название локализованной версии
Резкая анимация

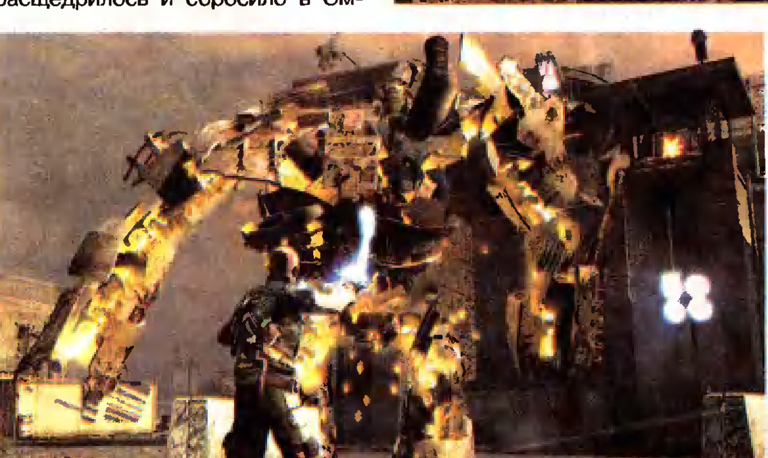
ОЦЕНКА:

9.2

ВЫВОД:

Необычный, захватывающий, оригинальный проект, который вполне способен заставить вас подумать над своими дальнейшими деяниями.

Станислав Иванейко





Диск предоставлен Интернет-магазином belconsole.shop.by

ОБЗОР

East India Company

Жанр: *RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Nitro Games*
Издатель: *Paradox Interactive*
Издатель в СНГ: *1С/Snowball Studios*
Название локализованной версии: *Ост-Индская компания*
Похожие игры: *серия Merchant Prince, серия Patrician*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 1,6ГГц или AMD Athlon с частотой 2,0ГГц; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта с 128Мб ОЗУ; 6Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 6Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.eic-game.com*

Европейский уклад жизни. Весь такой спокойный и размеренный, созерцательный и неторопливый, не агрессивный и антипуританский, вдумчивый и обстоятельный. Поэтому и игры, разработанные расположенными в западной части европейского континента компаниями, имеют мало общего со зрелищными, развлекательными американскими боевиками или психоделическими галлюцинациями из знойного Чили. Покойные торговые, градостроительные, экономические и политические стратегии, душевные и атмосферные адвенчуры — правило, польские шутеры — исключение. East India Company — чистокровная европейская игра.

Спокойствие, размеренность, активность головного мозга — все это сейчас не в моде. Потребитель требует зрелищ, взрывов, монстров, зомби, динамики, стрельбы, "мяса" — и спинномозговые шутеры плодятся в геометрической прогрессии. Эстет просит атмосферы, продуманности — и получает пару-тройку таких проектов в год. Рыночная экономика в действии. Спрос рождает предложение. Но не все так плохо, как могло быть. Немногочисленные, но крайне гордые и независимые компании продолжают сеять семена духовности на залитых кровью полях былых сражений. Тут и The Creative Assembly с их бессмертной серией Total War. Здесь и исключительно indie-ориентированная Amanita Design с ожидаемо великолепным Machinarium. И даже алчные Ubisoft взяли под крыло немецкую Anno 1404. Но пальму первенства заслуживают шведы из Paradox Interactive, которые не только успешно поддерживают собственные серии вроде Europa Universalis и Hearts of Iron, но и активно издают проекты мало кому известных разработчиков. Среди их подопечных, например, серия Penumbra и оригинальный жанровый коктейль Mount & Blade. Поэтому нет ничего удивительного в том, что именно они взялись за продвижение первого детища финских игроделов из студии Nitro Games, получившего название East India Company.

Истории тут нет. Разработчикам, похоже, абсолютно наплевать на то, что Ост-Индские компании в разных странах стартовали в разное время, а некоторые из представленных государств и вовсе были далеки от проведения монополизации подобных торговых отношений. Фракций вроде бы и немало, но разницы, например, между Данией и Испанией как таковой нет, отчего страдает реиграбельность. Желание вновь окунуться в компот из экономических отношений и мореплаваньи может возникнуть разве что у совсем уж ортодоксальных поклонников жанра.

Торговля проработана не то чтобы слабо, но явно не на том уровне, где спекуляция редкими товарами является основой геймплея. И проблема в том, что цены в портах зависят только лишь от количества определенного продукта на складах. Разгрузили заполненные перцем трюмы — стоимость специй резко пошла вниз. Других факторов попросту не существует: на ценообразование не влияют ни случайные события вроде засухи или разграбленного пиратами торгового флота, ни дипломатические отношения между государствами, ни какие-либо налоговые ставки и пошлины. Поэтому процесс обогащения довольно прост, хоть и активно затягивается некоторыми бестолковыми условностями. Все элементарно: постройка судов, налаживание торговых путей, экспорт, импорт, прибыль — и так в бесконечном цикле, который повторяется вновь и вновь до победного конца. Упоминать про монотонность и общее занудство игрового процесса излишне. Конечно, игра пытается как-то разбавить общее однообразие случайно сгенерированными квестами вроде заказов на определенный вид товара или почтовых поручений, но серьезно повлиять таким образом на поддержание геймплейного интереса в тонусе не удается. Впоследствии вклинивается еще пара необходимостей вроде оккупации удаленной колонии оппонента (самому повоевать не дадут — искусственный интеллект результат рассчитает сам, причем весьма неадекватно) и почти обязательных грабительских рейдов на морские караваны остальных фракций. Пара удачно поставленных палок в колеса — и противник остается далеко позади по экономическому потенциалу. Несколько интересных моментов — и геймплей вновь низведен до ранга посредственности и нарастающей с каждой секундой скуки.

Но стоит отдать разработчикам должное: они искренне старались сделать East India Company как можно более увлекательным и насыщенным проектом. Поэтому и ввели в геймплей морские баталии, проходящие в режиме реального времени. На выбор игрока — аркадный режим сражений или же управление эскадрой в виде полноценной стратегии. В первом случае игра оборачивается некоторым подобием многострадальной серии "Корсары": шутерное управление, несколько меняющих парочку мелочей биндов — и все. Корабль послушен, стрельба не требует знаний баллистики, тактика сводится к важности дать залп первым. Второй режим превращает игру в подобие морских баталий из Empire: Total War. Клики по поверхности океана, несколько видов приказов, примитивная тактика, неадекватный искусственный интеллект. Интереса в подобных боях маловато, но хорошо, что они вообще есть. Неплохо развитый для такой игры ролевой элемент существенно влияет на результат сражений. У каждого корабля есть капитан, обладающий рядом характеристик, которые можно улучшать в процессе накопления боевого опыта. Людей, управляющих судами и эскадрами, позволено менять в произвольном порядке.

Визуализация вызывает смешанные чувства. С одной стороны, в East India Company, как и в любой другой неторопливой стратегии, прямо-таки болезненное внимание уделено эстетическим компонентам, интегрированы дизайнерские изыски и в унисон звучат эргономичность и информативность. Глобальная карта довольно миловидна, неплохо прорисована и старательно украшена. Интерфейс — после установки патча — удобен и выполнен в стилистике морских приключений. Экраны загрузки намалеваны заботливой рукой профессионального художника. Мануал любопытно стилизован и более чем полезен. Во время морских баталий радуют глаз ладно декорированные корпуса кораблей. Не забыты и мелочи вроде погодных условий и мельтешащей по палубе команды.



Но в тоже время настойчиво напоминает о себе технологическое несовершенство движка. Если в стратегическом режиме архаичные технологии не заявляют о себе, то во время боя навязчиво режут взор. Угловатые шхуны и галеоны рассекают волны мирового океана, словно бумажные кораблики, пущенные в воды бойкого ручья. Физической модели нет как таковой: ядра летят прямолинейно, паруса и мачты отрываются от корпуса и навеки пропадают, морская вода больше напоминает непонятной расцветки кисель, а спецэффекты удивляют своей неказистостью.

Зато East India Company может похвастаться поистине великолепным музыкальным сопровождением. Оркестровые мелодии легки для слуха, не отвлекают от экономических расчетов и создают первоклассную атмосферу романтики кругосветного плаванья и пиратских баек в духе "Острова сокровищ" Стивенсона. Звуки и шумы морского прибоя не так хороши, но общей обедни не портят.

"Ост-Индская компания" оказалась во многом приятной игрой, за которой с удовольствием и интересом можно провести парочку вечеров. Но итог ознакомления с финскими морскими приключениями всегда одинаков — проект быстро надоедает. Не смогли разработчики внести в геймплей парочку концепций, которые бы смогли возвращать геймеров к прохождению вновь и вновь. Но Nitro Games старались, и это видно.

РАДОСТИ:

Сначала игра неслабо затягивает
Наличие морских сражений
Атмосфера присутствует
Качественная работа дизайнеров
Великолепное музыкальное сопровождение

ГАДОСТИ:

Занудство и монотонность
Одноразовость
Слабая графика

ОЦЕНКА:

6.6

ВЫВОД:

Игра, которую откровенно не за что хвалить и не за что ругать. У East India Company нет явно выраженных плюсов, но и откровенно раздражающие минусы, за исключением типичных болезней жанра, обошли этот проект стороной.



Слава Кунцевич

ОБЗОР

Fallout 3: Mothership Zeta

Жанр: *RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Bethesda Game Studios*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Похожие игры: *Fallout 3 с адд-онами*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 с частотой 2,4ГГц или AMD Athlon XP 2500+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X850; 2Гб свободного места на жестком диске; установленный Fallout 3*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,5ГГц или AMD Athlon 64 X2 5200+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600GTS или ATI Radeon X1900; 2Гб свободного места на жестком диске; установленный Fallout 3*
Официальный сайт игры: *fallout.bethsoft.com*

Сколько сказок и правдивых историй нам уже рассказали. Банальных, обыденных, скучных. Игра со сложной судьбой. Культовая, но провальная в продажах. Летаргический сон и перерождение в совершенно иной пьесе. Склоки, ругань, пересуды, вопли восхищения и тонны зеленых бумажек к ногам и цветов на могилу. Это было смешно и возвышенно. И нелепо впоследствии. Отвратительно целых четыре раза. Ожидаемо неказисто и с пятой попытки. К чему то, что все давно слышали? Расскажем мы лучше грустную, но добрую притчу.

Играл джаз. Обычный бар — один из таких, вокруг которых крутится множество городских легенд. Потертые стулья, поцарапанные столы, батарея бутылок над барной стойкой. Необычные люди в изношенных одеждах, с обветренными лицами, иногда с обугленной или разлагающейся кожей. Пустые взгляды выдают множество печальных и тоскливых историй, где смерть — как рассвет, а отчаянье — словно осыпающийся пылью Капитолий. Скука, тоска, чувство абсолютного одиночества.

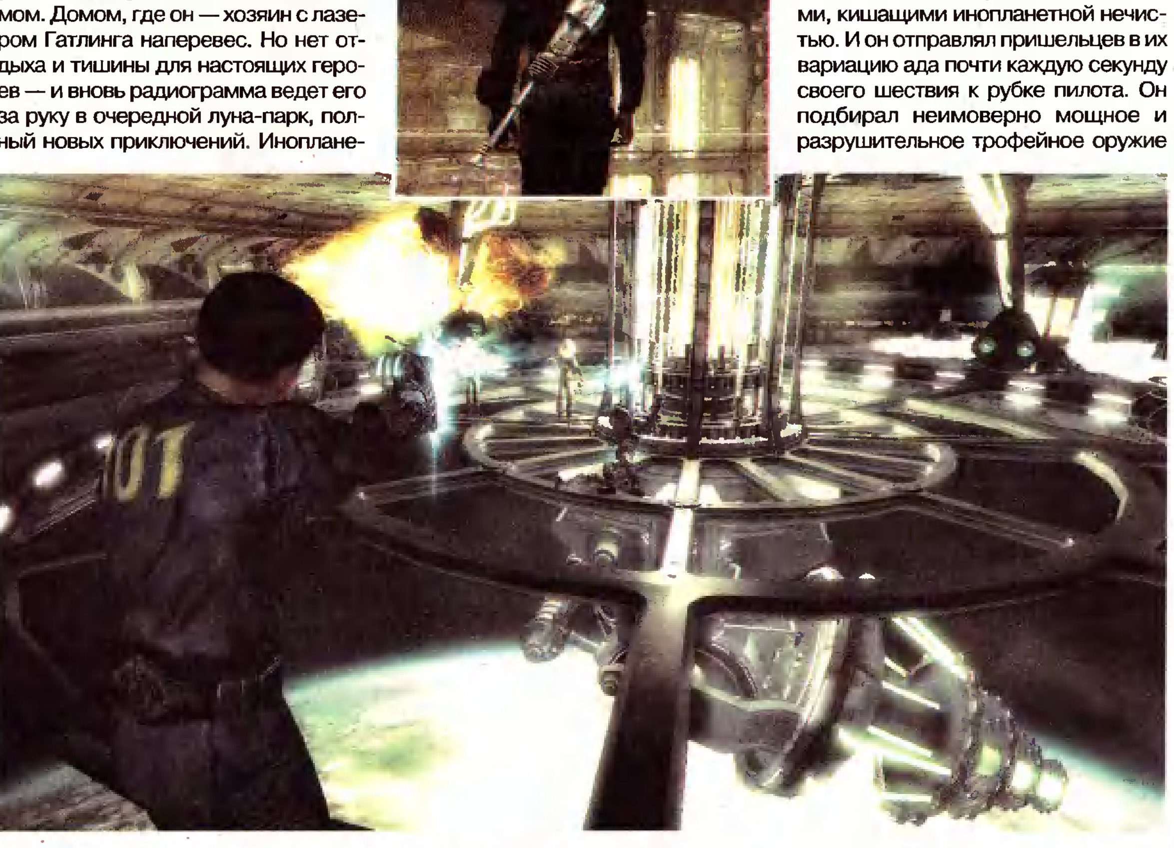
В нос бьет запах перегара и гниющей плоти. Гуль. Его гнусавый голос режет слух невнятной тарабарщиной, которая не воспринимается изрядно захмелевшим разумом. Слова, как хлопки выстрелов, отдаются в ушах протяжным гулом. Восприятие выхватывает отдельные слова: "Анклав", "Братство", "Убежище", "герой"... Хриплый смех "собеседника" мешает сосредоточиться на собственных воспоминаниях. Гуля хотелось заткнуть, задушив собственными руками, но он щедро угощал выпивкой — радиоактивным виски кустарного производства. Мерзкий голос раздражал, как жара в Броукен Хилз, а выпивка расслабляла, как любая уличная девка из Нью-Рено. Как обычно, за что-то стоящее приходится платить.

Хлопнула дверь, и появился он. Высокий, статный, кипящий какой-то невидимой силой, мощью, энергией, духовностью. Он взял у бармена пинту мутного самогона и несколько бутылок нюка-колы, после чего занял место за одним из пустующих столов. Похоже, гуль даже не заметил, что остался один, и продолжал направлять какую-то свою историю в пустоту.

Подвыпившие люди быстро знакомятся — и вот уже звенят два стакана, наполненные жгучим пойлом. Молчание не могло длиться вечно — и он спокойным, тихим голосом поведал о бегстве из родного Убежища и бесконечных боях с супермутантами, солдатами из Анклава и рейдерами. Рассказал историю про снег прошлого в небе над Аляской и задымленный воздух Питта, про службу Братству Стали и нудные блуждания по болотам Мэриленда. Его подвиги были величественны и неповторимы, его репутация писала рекомендации настоящего героя. Но он был печален. Прозвучал логичный вопрос: "Почему?". "Это моя последняя история", — произнес он, осушил стакан и пустился в повествование.

Он вернулся из Пойнт Лукаута в Столичную Пустошь, которая давно уже стала ему самым настоящим домом. Домом, где он — хозяин с лазером Гатлинга наперевес. Но нет отдыха и тишины для настоящих героев — и вновь радиограмма ведет его за руку в очередной луна-парк, полный новых приключений. Инопланетяне давно посещали Землю, следили за человечеством и за тем, как люди уничтожали друг друга. Иногда пришельцы не возвращались на родную планету, оставаясь лежать бездыханными телами подле обломков своего космического корабля. К одному из потерпевших крушение звездолетов он и направлялся — и был близок к цели, когда невидимая сила подняла его над землей и увлекла внутрь летающей тарелки. Потом память подводила: большеголовые глазастые зеленые человечки, какие-то эксперименты, опыты над его телом и холодный пол камеры, где он — как зверь в зоопарке.

Но настоящие герои никогда не опускают рук. И он вырвался из западни, взял в руки универсальное средство умерщвления из инопланетного арсенала и пошел вперед в желании вернуться на Землю. Он шел и стрелял, шел и стрелял и снова шел и стрелял. В сущности, кроме бесконечной пальбы он не делал ничего. Пара непродолжительных бесед с другими пленниками не в счет. Это космический корабль с небольшими отсеками и узкими коридорами, кишащими инопланетной нечистью. И он отправлял пришельцев в их вариацию ада почти каждую секунду своего шествия к рубке пилота. Он подбирал неимоверно мощное и разрушительное трофейное оружие





и стрелял. Он вспоминал рассказы о других инопланетянах, которые, по слухам, обитали где-то возле далекого Реддинга, удивлялся тому, что его противники ничуть не напоминают зубастых тварей с мощными челюстями, и вновь стрелял. Он раскрыл в себе способность наносить гуманоидам дополнительный урон и опять стрелял. А однажды он остановился возле иллюминатора и увидел бескрайние просторы вселенной. Долго любовался звездами и красавицей Землей, подумал о том, что Fallout преодолел силу гравитации и вырвался в иные миры, вздохнул и снова принялся за старое — стрелять. Спустя всего несколько часов он уже сидел на раскаленной почве матушки Земли и думал о своем прошлом, настоящем и будущем.

Рассказ закончился, голос затих, и потянулись минуты взаимного молчания. В его глазах было разочарование. Нет, не из-за того, что приключения были неинтересными, не из-за того, что они закончились, а из-за того, *как* они закончились. Он хотел уйти на покой феерично, а не бестолково и тоскливо. Но высшие силы, пишущие сценарий для каждого человека в этом печальном и муторном мире, посчитали, что череда его подвигов должна прекратиться именно так. Грустно.

Пришла пора расставания. Простая последовательность действий: подъем, неспешные шаги по направлению к двери. С улицы послышался звонкий собачий лай: Dogmeat почувствовал, что хозяин идет к нему. Кожаная куртка оторванным рукавом легла на плечи, скрывая желтое "13" на спине синего комбинезона. Он, оторвавшись от собственных мыслей, поднял глаза и тихо спросил: "Мы еще встретимся?". "Наверняка. Но не здесь. В Нью-Вегасе, например. Но мы уже будем лишь зрителями". Играл джаз.

В Англии принято уходить не попрощавшись, в России — выпивши на посошок, в США — прострелив пару пустых голов, а во Франции принято оставаться на ночь. В виртуальных мирах принято уходить феерично, пафосно, громко хлопнув дверью на прощание. Но Fallout 3 ушел тихо, скучно, тоскливо и безрадостно.

РАДОСТИ:

Из иллюминатора открывается прекрасный вид

ГАДОСТИ:

Сюжет, геймплей, баланс, ролевая система

ОЦЕНКА:

4.5

ВЫВОД:

Лучше просто промолчать. Послушать последние ноты третьей постапокалиптической симфонии. Она уходит только для того, чтобы вернуться плеядой новых звуков, записанных уже другими людьми.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич

ОБЗОР

Hearts of Iron 3

Жанр: *RTS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Paradox Interactive*
Издатель: *Paradox Interactive*
Издатель в СНГ: *1C/Snowball Studios*
Название локализованной версии: *День Победы 3*
Похожие игры: *серия Hearts of Iron, серия Europa Universalis, серия Victoria*
Мультиплеер: *отсутствует*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,8ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X850XT; 1,8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 3,2ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 1,8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.hoi3.com*

Ночь. Монитор тускло освещает небольшую комнату. Из колонок доносятся приглушенные звуки военного марша. Скрип кресла под нервно елозящим задом. Скрип мыши по потертому коврику. Скрип извилин в разбухшей от стратегических и тактических решений голове. Скрип зубов, разжевывающих очередную военную хитрость. Глаза озадаченные и задумчивые, выражение лица серьезное и жесткое, губы шепчут что-то невнятное — перед вами стратег глобального разлива. И ему наплевать, что рассвет уж близится и скоро топать на работу. Никуда он не пойдет, как и вчера и позавчера. Вновь скажется больным. Занят он сильно: вышел Hearts of Iron 3.

Paradox Interactive оправдывает свое название на все сто процентов. Вся деятельность этой компании — один сплошной парадокс. Вместо того, чтобы осваивать просторы консольной нивы, впихивая в руки владельцев игровых приставок очередной псевдооригинальный шутер, эти строптивые парни продолжают работать исключительно на PC-рынок, да еще в таком сложном жанре, как глобальные стратегии. В принципе, той же тропинкой идут и The Creative Assembly, но, если взять для сравнения серию Total War и любую из работ Paradox Interactive, можно безошибочно определить, кто же из них более парадоксален. Rome: Total War покажется вершиной простоты рядом с Europa Universalis: Rome. И, что самое важное, глубокие, осмысленные, устрашающе сложные и отпугивающе некрасивые игры вроде Crusader Kings и Victoria востребованы до такой степени, что позволяют разработчикам не только кататься как сыр в масле, но и продвигать в массы плоды трудов более зависимых от денег компаний. Но не было бы у этих серий успеха, если бы не действительно высочайшее качество исполнения всех без исключения компонентов насыщенного до предела геймплея. Игры от Paradox копируют и клонируют. Иногда удачно, как в серии Supreme Ruler, иногда не очень, как в поделках вроде World War One.

Ради килобайт аналитической информации, управления государством во всех сферах и просто бесконечной реиграбельности миллионы любителей стратегий без опасения быть обманутыми отдают свои кровные за коробочку с новым проектом от Paradox Interactive. И тут во многом работает принцип честности: подлинные почитатели жанра не пожалеют копейку-другую даже при возможности заполучить вожделенную игру бесплатно — хотя бы для того, чтобы поддержать разработчиков, которые в нелегкий для всего геймдева период на свой страх и риск выпускают такие продукты, как Hearts of Iron 3.

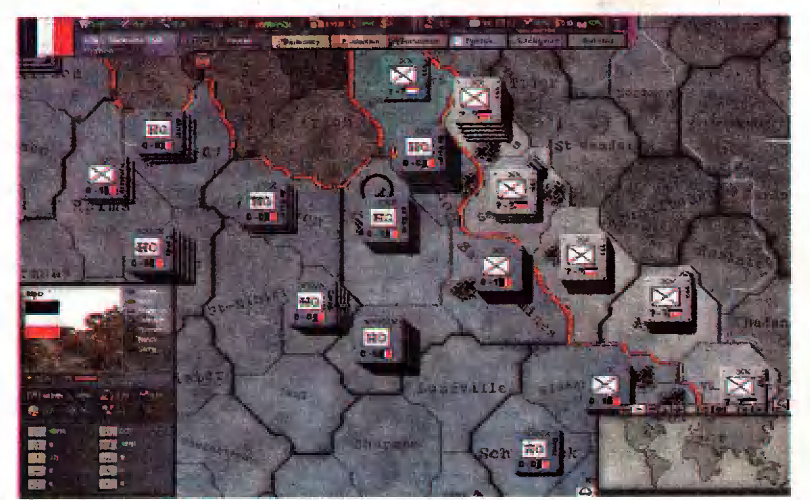
Глобальная стратегия, составленная из экономической, политической, дипломатической, социальной, производственной и многих других систем. Достаточно сказать это — и толпы казуалов и прочих любителей спинномозговых игр в страхе побегут прочь. Но весть о том, что "День Победы 3" удивительно и неожиданно тонко подвергается индивидуальной подстройке под любого игрока, вполне способна заставить часть ретирующихся поклонников спортивных состязаний и одноклеточных экшенов остановиться и с опаской оглянуться. Верное решение разработчиков — позволить геймеру переложить любые обязанности по управлению державой на плечи искусственного интеллекта, который довольно хорошо справляется с поставленными задачами, — неминуемо привлечет людей, которые боялись подобных игр как огня.

Hearts of Iron 3 правильно исторична. Наработкам Paradox Interactive, конечно, не сравниться с университетским курсом по истории Новейшего времени, но в качестве дополнительного материала сойдет. Все чиновники — реально существовавшие лица: снять Геббельса, переназначить Молотова — на все ваша воля. События происходят в четком соответствии с хронологией того периода: нападение на Польшу, капитуляция Франции, 22 июня, Сталинград, полная и безоговорочная капитуляция. Повлиять на историю можно только лишь находясь у руля страны, от которой зависит принятие решения. Развернуть Вермахт при игре за СССР не получится, а вот высадиться на Британских островах вместо начала Великой Отечественной за нацистскую Германию — всегда пожалуйста. Не выйдет и кардинально перелопатить идеологию подконтрольной страны, например, построить в США коммунизм или провести в Советском Союзе парламентские выборы. На это просто не хватит времени: игровой период с 1936 по 1948 года — это не десятилетия, доступные в Victoria.





Hearts of Iron 3 глобальна до умопомрачения. Количество провинций заметно приумножилось по сравнению с предыдущими частями — теперь их более десяти тысяч. Есть, правда, небольшие проблемы: если историю разработчики знают на "отлично", то по географии с трудом вытягивают "удовлетворительно". Сталинград, расположенный где угодно, но только не на своем законном месте, не только раздражает, но и несколько влияет на стратегическое планирование. Благо, подобных огрехов немного. Ваш выбор — любая страна, существовавшая в тот период, а это позволяет выбрать фракцию на любой вкус. Хотите с головой окунуться в многовекторность расчетов по всем направлениям политических событий того периода? Сильные мира прошлого вроде СССР, Германии, Великобритании, США или Японии к вашим услугам. Желаете остаться в стороне от военного противостояния, но существенно влиять на политическую обстановку? Берите под контроль Австралию, Бразилию или Канаду. Тихо и мирно отследить исторические события и досконально разобраться во всех тонкостях управления государством? Становитесь во главе Исландии или Либерии. Вы польский патриот и не хотите играть ни за кого кроме любимой родины, но знаете, что немецкой военной машине вам противопоставить нечего? Нет проблем: руководство страной в роли правительства в изгнании с полноценным управлением сопротивлением и партизанскими отрядами к вашим услугам. Выбор обширен, что и обеспечивает чудесную реиграбельность проекта. Возможных сценариев развития за одну только Германию хватит на пару лет ежедневного геймплея.



Это Вторая мировая война, и, играя за одну из основных на политической арене сторон, нельзя не обойтись без вооруженных стычек. И по этой части в прошлых продуктах от Paradox Interactive наблюдалась недостаточная проработка. В былых играх серии проведение тактики блицкрига — молниеносной войны — было практически невозможным. Армейские подразделения вязли на фронтах, втягивались в затяжные драки, притормаживали на каждом участке, требовали введения в бой все новых и новых отрядов. Теперь этому пришел конец. Вольное формирование дивизий из четырех бригад позволяет комбинировать войска для использования в любых целях. Фронт прорывается тяжелой пехотой и штурмовой авиацией, в образованную брешь устремляются мотострелковые и танковые подразделения, оборону держат противотанковые батальоны при поддержке артиллерии — отныне любая тактика возможна и отменный баланс вам в помощь.

Но не все так просто. Наштамповать кучу войск и бездумно кинуть их в атаку значит проиграть: армия завязнет, попадет в "котел" и откроет свободный путь в тыл для контратакующего противника. Думать и еще раз думать. Посылать оппоненту ложные разведданные, проводить агентурную работу, планировать наступление на месяц вперед — и только тогда враг падет. Но разбить визави на фронтах и оккупировать его территории еще не означает благо для вашего государства. Любые агрессивные действия напрямую влияют на расстановку политических сил в мире. Стоит ли несчастная и бесполезная Португалия разрыва дипломатических и торговых отношений — решать вам. Внутриполитические силы также могут весьма неоднозначно воспринять ваши агрессивные действия. Решили при игре за Бразилию завоевать всю Южную Америку? Опасайтесь политических переворотов.

Хочешь мира — готовься к войне. Страна со слабой и непродуманной экономикой не способна гнуть свою линию на военных и политических фронтах. Десятки видов ресурсов — и все они для чего-то нужны, но не все они есть в нужном количестве. Завоевать государство с вожделенной нефтью в недрах или ввозить "черное золото" в обмен на алюминий — выбор за вами. Импорт, экспорт, добыча, производство — без строгого аудита этих сфер не обойтись никак. Танки надо где-то строить, из чего-то отливать броню, чем-то заправлять. Союзники с радостью отдадут необходимые вам товары по бросовым ценам, а политические оппоненты загибают запредельные цены.

Hearts of Iron 3 политически подкована и тщательно вымуштрована. Каждое произведенное дипломатическое действие, каждый заключенный альянс или торговый договор, поддержка той или иной воюющей стороны, внутренние перестановки — все это влияет на отношение дальних и ближних соседей к подконтрольной державе. Демократы дружны с демократами, но не любят фашистов и коммунистов. Те, в свою очередь, недолюбливают друг друга, но готовы объединиться против капиталистического мира. Смена власти, пойманный шпион или неудавшаяся агентурная операция — и отношения с друзьями или врагами тут же меняются. Искусственный интеллект адекватен и последователен в своих решениях, что создает идеальные условия для проведения разнообразных политических хитростей и уловок. За плечами у Paradox Interactive была великолепная Diplomacy, а это о многом говорит.

Немало внимания уделено и науке. Какой доктрине отдать предпочтение, на какое исследование кинуть лучшие умы страны — решаете вы. Кто-то ставит целью атомную энергетику, а кто-то предпочитает быть лучше всех в деле добычи полезных ископаемых. Конструкторские бюро из второй части отправились в небытие, но это не внесло существенных изменений в геймплей.



Hearts of Iron 3 технологически и эстетически консервативна. Да, игра частично переехала в третье измерение, но особо привлекательнее от этого не стала. Все подчеркнуто строго. О каких графических новшествах и крутых спецэффектах можно говорить, когда перед нами тонны аналитики, схем и таблиц? Красивая картинка даже смотрелась бы в данном случае немного нелепо — как

цветастые рожицы на фронтовой карте генерала.

К слову, о картах, таблицах и прочих необходимых каждому стратегу данных. Интерфейс не только отменно выполнен в плане полноты отображения информации, но и предельно удобен и максимально прост в рамках концепции Hearts of Iron 3. Не лишним будет отметить и достойное звуко-музыкальное сопровождение.

Мозг продолжает скрипеть от снующих туда-сюда мыслей. Телефон отключен, газовая плита давно не согревала кухню, душ замер в бездействии. Полученный при помощи йода и градусника больничный лист покоится на полке. Hearts of Iron 3 поглощает массу времени. Сев за игру вечером "на часик", одумываешься только после звонка будильника. Оторваться просто невозможно.

РАДОСТИ:

Это глобально
Это стратегически богато
Это математически точно
Это заставляет мозг работать на полную катушку
Это хитро и изворотливо
Это продуманно до мелочей
Это отшлифовано и откалибровано
Это чертовски увлекательно
Это бесконечно реиграбельно

ГАДОСТИ:

Это некрасиво
Это плохо оптимизировано
Это — страшный враг свободного времени

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Ожидаемо высококачественная глобальная стратегия, которая подарит немало игровых часов фанатам жанра, зацепит немало новичков и будет играться и переигрываться до выхода следующей части.

Слава Кунцевич



ОБЗОР

G-Force

Жанр: *аркада*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, Wii, Nintendo DS*
Разработчик: *Eurocom Entertainment Software*
Издатель: *Disney Interactive Studios*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Название локализованной версии: *Миссия Дарвина*
Похожие игры: *WALL-E, Monsters vs. Aliens: The Videogame*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц (для Windows XP) или 2,4ГГц (для Windows Vista); 512Мб (для Windows XP) или 1Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1300; 3Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 3Гб свободного места на жестком диске*

Берем окружающий мир. Обычный, привычный и бесхитростный. Внимательно смотрим, отмечая самые тривиальные объекты. Переворачиваем все с ног на голову. Засовываем в упаковку. Вуаля, выпускаем в свет, зарабатываем деньги, радуемся. И все радуются. Пушистые тапочки — вампиры. Консервная банка — космонавт. Томик Шекспира — трасформер. Борщ с мясом и сметаной — спецназовец. Бутылка минеральной воды — зомби. Правда, круто?

Морские свинки. Милые и пушистые. Прикольные и щекастые. Копошатся в клетке, кушают овощи, гадят под себя. Иногда закидывают за плечи ракетный ранец, напяливают на глаза прибор ночного видения, берут в лапку суперхарактерный сверхсекретный прибор, вызывают в помощь стрекозу-мутанта и отправляются спасать мир. Но это только иногда. Например, когда наушники для плеера, микроволновки и тостеры атакуют род человеческий. Кто еще не верит в опасность хай-тека? Резать провода на куски, охаживать телевизор топором и разбивать ноутбук о стену в остром приступе параноидальной шизофрении вовсе не обязательно. Для этого существуют морские свинки. Не все, конечно. Только такие, как Дарвин. А как же иначе, если ему с рождения мозги профессорскими премудростями промывали и вбивали в голову навыки среднестатистического супер-агента. И теперь он умный и гениальный. И высокотехнологичные вещички использовать умеет. Да, печально, видимо, судьба человечества, если защищают цивилизацию щекастые бестолковые грызуны. Кто-то еще сомневается в полной беспомощности и бесполезности фабулы G-Force? Не обольщайтесь, все гораздо хуже.

Повествование в виде абсолютно линейной, скучной и банальной истории осязается еще более болезненно, чем в одноименном мультфильме. Юмор запаха желудочно-кишечных газов сценаристами Eurocom был вырезан и выброшен за ненадобностью. Это хорошо. Плохо то, что игроизация осталась без шуток и прибауток вообще. И без развернутых диалогов. И без хоть какой-нибудь смысловой начинки. Разработчики предпочли отделаться видами летающей на ракетном ранце морской свинки, борющейся со зверствующими и воинствующими кофеварками.

Ну и ладно. Надеяться на шикарный сюжет в аркаде по мотивам мультфильма — это все равно что дожидаться трамвая на автобусной остановке. Для подобного проекта куда более важен проработанный геймплей. И, как уже показал недавний Ice Age: Dawn of the Dinosaurs, трудяги из Eurocom вполне могут преподнести потребителю увлекательный игровой процесс на блюдечке с голубой каемочкой. Но не сложилось. Похоже, все силы и амбиции разработчики бросили на создание игроизации третьей части "Ледникового периода", а G-Force клепали в свободное от основной работы время.





Морская свинка ползет по вентиляционной шахте. Морская свинка взлетает на отвесную стену при помощи ракетного рюкзачка. Морская свинка изображает из себя Сэма Фишера, прячась по темным углам от глаз близоруких охранников. Морская свинка упирается в наглухо запертую дверь и берет в руки рацию — прилетает стрекоза-мутант и после несложной мини-игры открывает проход дальше. Морская свинка активирует специальный девайс и сжигает врагов лазером. Морская свинка включает slo-mo и проползает между лопастями вентилятора. Вот и все, чем занимается морская свинка.

Вроде бы и список действий морской свинки немаленький, но это никак не способствует увеличению игрового интереса. Второе имя G-Force — однообразие. Третье — монотонность. Имеющийся шутинг — тир с почти статичными, лишенными и намека на интеллект мишенями. Стелс — не более чем фикция. Преодоление препятствий слишком элементарное, чтобы превратить игру в платформер. G-Force скучна, монотонна и посредственна.

Графическая оболочка взор не радует. Технологически игра отстала от современных стандартов на полдесятка лет. Кривенькие модели, размытые и замыленные текстуры, отвратительное освещение, безобразная дерганная анимация, аляповатые спецэффекты — архаичность во всем. Какие-либо дизайнерские навороты дело не спасают, так как отсутствуют как класс. Безвкусные мелодии в музыкальном сопровождении, блеклый звук и бездарная озвучка окончательно и бесповоротно превращают G-Force в то, чем игра на деле и является. В халтуру.

После более чем приятной игроизации Ice Age: Dawn of the Dinosaurs выпускать такое форменное безобразие, как G-Force, — это моветон со стороны разработчиков. Видно, что игроделам было по большому счету наплевать на этот проект. Отсюда и итог: в мусоросборник.

РАДОСТИ:

Морские свинки как спецагенты — наверное, это круто

ГАДОСТИ:

Нулевая ценность сюжета
Скучный и тоскливый геймплей
Безобразная графика
Некачественный саунд

ОЦЕНКА:

4.0

ВЫВОД:

G-Force — это мультфильм. Игру по его мотивам лучше было бы назвать более правдиво — "G". Играть в это смогут разве что дети, которым для веселого времяпрепровождения достаточно того факта, что в роли главного героя выступает милая и пушистая морская свинка.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич





ОБЗОР

Wolfenstein

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, PlayStation 3, Xbox 360*
Разработчик: *Raven Software*
Издатель: *Activision*
Издатель в СНГ: *1С*
Похожие игры: *Return to Castle Wolfenstein, множество других FPS*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 3,2ГГц или AMD Athlon 64 3400+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800GT или ATI Radeon X800; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.wolfenstein.com*

Возрождать классику нынче модно. Один за другим из пепла истории восстают легендарные тайтлы прошлого: Bionic Commando, MechWarrior, Street Fighter и другие. Одни успешно приспосабливаются к современным реалиям, другие — не очень. Теперь вот очередь дошла до "отца шутеров" — великого сериала Wolfenstein. Давайте разберемся, что получилось из этого "возрождения" и достойна ли новая часть носить гордое имя своих предшественников.

Если вспомнить, то у нашего сегодняшнего пациента очень интересная и довольно запутанная родословная. Wolfenstein образца 2009 года — это сиквел игры Return to Castle Wolfenstein, которая, в свою очередь, является ремейком одного из прародителей всех трехмерных шутеров — Wolfenstein 3D, увидевшего свет в далеком 1992 году. При этом последний — не что иное как кроссжанровый ремейк аркады 1981 года выпуска с простым и лаконичным названием Castle Wolfenstein.

Разработку нового пришествия легенды поручили кудесникам из студии Raven Software, которые в свое время подарили нам культовые HeXen, Star Trek: Voyager — Elite Force, Star Wars: Jedi Knight 2 и Quake 4, не так давно сваяли один из лучших слэшеров на PC — X-Men Origins: Wolverine, а в недалеком будущем готовятся зарелизить потенциально хитовый шутер Singularity. Девелоперы рьяно клялись в верности всем традициям серии — даже аркады двадцатитвосьмилетней давности! — и били себя кулаком в грудь, а вот что из этого вышло — читайте ниже.

В плане сюжета игра не предлагает совершенно ничего нового. Завязка истории банальна до жути. Злобные-злобные фашисты все еще не теряют надежды захватить весь мир, да вот только понимают они, что с помощью одних лишь танков и авиации это сделать будет не очень-то и просто. Вот в дело и вступили ученые-оккультисты, расковырявшие в пространстве проход в параллельное измерение и обнаружившие там источник невероятного могущества, называемый Черным Солнцем, с помощью которого они и надеются осуществить свои дьявольские планы. Но не тут-то было, ибо дорогу фашистам вновь переходит наш старый знакомый Уильям "Би Джей" Блажкович, уже хорошенько отпинавший злобную немецкую гидру. Не успел герой вернуться с очередного задания, как начальство вновь отправляет его на дело — в городок Айзенштадт, где нацисты бесчеловечно угнетают местное население. Собственно, там и развернется действие нового Wolfenstein.

Разработчики наконец-то выпустили нас из сырых и холодных коридоров замка Вольфенштайн. Причем не просто выпустили, но и позволили вольно перемещаться по Айзенштадту. То есть, фактически, Wolfenstein практически превратился в самый что ни есть sandbox-экшен. Свободой передвижения по миру в шутерах уже давно никого не удивить, но конкретно в рамках серии "песочница" пришлась как нельзя кстати.

Еще до прибытия Блажковича в городе сформировалась небольшая ячейка Сопротивления, которая по мере сил строит козни нацистам. Руководит оппозицией фрау Каролина Беккер, и нам предстоит всячески помогать ей в ее благом деле. В некоторых домиках в черте города обосновались небольшие группы ополченцев. Если наведаться к ним в гости, тамошние командиры могут выдать вам несколько дополнительных заданий. За успешное выполнение этих квестов игрок может разжиться дополнительной амуницией и деньгами. Также по мере путешествий по городу можно обнаружить золото. На вырученную и собранную наличность, а также драгметалл у различных подпольных торговцев можно приобрести апгрейды для своего оружия. Например, для пулемета Kar-98 можно прикупить штык, а для небезызвестного пистолета-пулемета MP40 — улучшенный прицел. Можно также увеличить размер обоймы или наносимые повреждения.

Раз уж речь зашла об оружии, нельзя не отметить тот факт, что разработчики успешно сохранили традиции предыдущей игры. Помимо стандартных средств изничтожения противников, в арсенале Би Джея по-прежнему числятся различные "стволы" из области научной фантастики, среди которых есть и пушка Тесла, выпускающая сразу несколько электрических лучей в разных направлениях, и огромный Leichenfaust 44, просто распыляющий фашистских солдат на атомы (в большинстве случаев — с первого же выстрела). Огорчает только то, что легендарному пулемету Venom в новой игре места не нашлось, а ведь раньше этот монстр мог запросто покрошить в капусту целый батальон немцев.

Всем выйти из Сумрака!

Однако главное отличие свежего Wolfenstein от его предшественников кроется в другом. Raven Software впервые в истории серии внедрили в геймплей сверхъестественные возможности героя. Благодаря оккультному артефакту Блажкович может в любой момент уйти в то самое параллельное измерение, которое тут называется Veil. Пользы от этого много: можно и спокойно миновать трудный блокпост, и преодолеть преграду, которую в реальном мире обойти невозможно. Кроме того, в "Сумраке" враги ярче подсвечиваются, что упрощает процесс их обнаружения, а сам герой начинает перемещаться заметно шустрее. Более того, некоторых врагов удобнее уничтожать именно из Veil. Однако постоянно находиться "за изнанкой мира" не получится: артефакт нужно периодически подзаряжать от специальных источников.

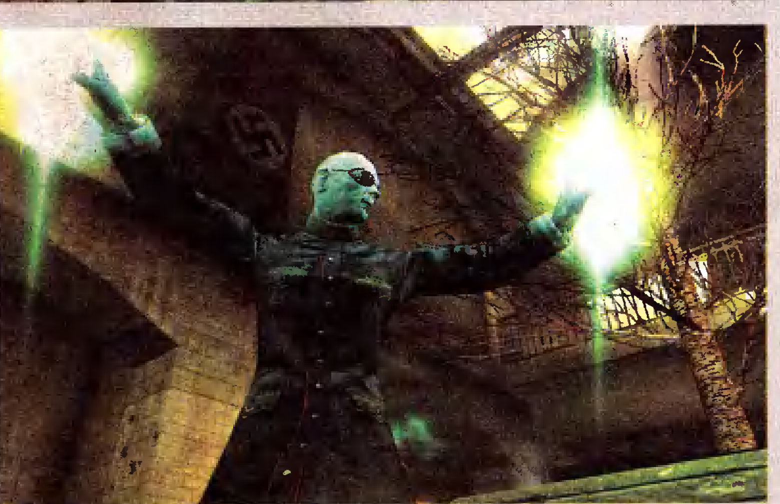
Но на этом возможности чудо-устройства не заканчиваются. Со временем игрок откроет еще несколько его функций, правда, все они довольно стандартны: замедление времени, усилитель стрельбы и энергетический щит. Тем не менее, каждая из способностей чрезвычайно полезна в определенных ситуациях: например, щит позволит укрыться от массированного огня противника, а усилитель огня — наоборот, пробить защиту, поставленную вражескими оккультистами.

Но вместе с подобным смещением акцента к сверхъестественному геймплей стал более реалистичным и соответствующим современным шутерным трендам. Главный герой ходит с умеренной скоростью, уже не способен принять на грудь целую обойму, а пошатнувшееся здоровье он не восполняет с помощью "хелспаков" — теперь близость смерти обозначает покраснение экрана, и стоит отсидеться в углу, как вновь можно идти в бой. Реальное оружие стало больше соответствовать своим образцам, появилось понятие "разброс пуль" и, как следствие, прицельный режим — короче, все, к чему мы уже давно привыкли. Трудно сказать, пошло ли это игре на пользу, но изрядную долю своего первобытного шарма она потеряла.

Недостатка в подопытных кроликах для испытания новых способностей медальона или новоприобретенных апгрейдов нет. За каждым углом нашего бравого агента поджидают толпы неприятелей, причем если поначалу вам противостоят обычные солдаты, то потом встречаются и более интересные супостаты. Бои очень и очень динамичны: вот вы выскакиваете на площадь города и не глядя высаживаете обойму в сторону противника. Тут же ставите энергощит и спокойно уходите из-под ответного огня, попутно любуясь спецэффектами а-ля "Нео останавливает пули". Бросаете в неприятелей пару гранат, но тут показываются фашисты-колдуны и начинают насылать защиту на своих и различные неприятности на вас. Вы быстренько уходите в Veil, чтобы оттуда изрешетить неприятелей. Но ведь никто не гарантирует, что внезапно из-за угла не выйдут тяжелые штурмовики с Тесла-пушками и броней, работающей на потусторонней энергии. Динамика приятно удивляет. Игра периодически выдает сцены, по драйву сравнимые если не с Call of Duty 4, то с World at War точно. Компанию врагов разбавляет и пачка харизматичных боссов. Робо-Гитлера среди них, правда, больше нет, но это, в принципе, было ожидаемо: времена уже не те...











Получи, игрок, гранату...

Увы и ах, но новый Wolfenstein, кроме несомненных плюсов, содержит в себе и ряд откровенно раздражающих недоработок. Во-первых, в игре отсутствует привычная система сохранения в любой момент времени. А если учесть, что расставленные по уровням чекпойнты не всегда нормально срабатывают, вам нередко придется заново проходить огромный участок в случае безвременной кончины. Во-вторых, порой неадекватно начинают вести себя предметы интерьера. Самый распространенный глюк — самозакрывающиеся двери. Представьте себе: вы собираетесь кинуть гранату в дверной проем, а дверца р-р-раз — и закрывается прямо перед вашим носом. Граната, конечно же, отскакивает к вам — взрыв, и вы отправляетесь к последнему чекпойнту. Если он сработал.

Ну да ладно, глюки встречаются не особо часто, да и подоспевший патч успешно исправляет часть из них. Основная проблема игры — технологии. В основе нового проекта Raven лежит движок id Tech 4, который использовался еще в DooM 3, а это был, дайте-ка припомнить, 2003-ый год. И пусть видно, что разработчики выжали из старого "моторчика" все до последней капельки, игра все равно выглядит технологически отсталой. До кучи создатели прикрутили к Wolfenstein реалистичную физику на базе Havok, но и она иногда дает осечки — как в случае с дверьми.

Впрочем, если для вас графика не является решающим аргументом при выборе игры, обязательно попробуйте новый Wolfenstein. Пользуйтесь моментом, ибо следующая возможность встретиться с легендой предоставится нескоро: фильм по серии выйдет на экраны не раньше 2011 года.

РАДОСТИ:

Перерождение легендарной серии после восьми лет затишья
Великолепный сеттинг
Долгожданная свобода перемещения
Динамичные бои
Занятное оружие

ГАДОСТИ:

Устаревшая графика
Досадные баги
Игра в определенной мере потеряла лицо

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Возвращение легенды, безусловно, свершилось. Пусть Wolfenstein стал гораздо более похож на большинство современных шутеров, которых, по сути, породил его предок, но это все равно очень достойная игра.

Обзор написан по PC-версии проекта

Алексей Апанасевич

АНОНС

Blur

Жанр: *аркадные гонки*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Bizarre Creations*
Издатель: *Activision*
Похожие игры: *серия Burnout*
Дата выхода: *4 квартал 2009 года*
Официальный сайт игры: *www.blurgame.com*

В последнее время выходит все больше простых, аркадных рейсингов, нежели хардкорных. Эта ситуация имеет очень простое объяснение: большинство людей не хотят ковыряться часами в настройках, выбирая, какое же всетаки лучше поставить давление в шинах, и всматриваться в таблицы и схемы, разобраться в которых способны разве что конструкторы и инженеры ходовых частей автомобилей. Игрокам куда важнее процесс гонки, им нужно зрелищное шоу.

К счастью, разработчики это быстро осознали. Только в этом году вышли или еще выйдут на прилавки магазинов Burnout Paradise, FUEL, Need for Speed: Shift, Colin McRae: DiRT 2, Fireburst, Forza Motorsport 3, Gran Turismo 5 — хотя последние два проекта все-таки являются серьезнейшими симуляторами — и, наконец, Blur.

А в 2010-ом появится как минимум взрывной "блокбастер мира гонок" Split/Second. К сожалению, Blur на этом фоне выглядит как минимум блекло и незаметно, а если изучить проект подробнее, то и вовсе слабо. Здесь нет гигантских, пусть и ненужных, пространств FUEL, аварий уровня Burnout, оригинальности Fireburst, доскональности GT5 и общей крутизны Split/Second. Blur больше всего походит на последнюю игру, но откровенно проигрывает ей практически по всем параметрам. Конечно, до релиза еще далеко, но уже сейчас, после демонстраций обоих проектов на E3, можно делать кое-какие выводы.

Авторы Blur не новички в жанре рейсингов. Их предыдущие работы — консольная серия Project Gotham Racing, которая стала популярной благодаря внушительному парку лицензированных автомобилей, красивой графике и простоте в освоении. Затем Bizarre Creations выпускают неоднозначный The Club, который многие называли "гоночным шутером" — настолько он был непохож на остальные экшены. Если кто не помнит, в The Club игроку предлагалось буквально пробежать уровни на время, стреляя по врагам и выбивая многочисленные комбо. Это было необычно, но слишком непривычно, что и послужило причиной довольно прохладных отзывов. После этого разработчики решили вновь вернуться к жанру гонок.

От серии PGR новой игре достались лицензированные автомобили, от The Club — всевозможные бонусы, щедро рассыпанные по трассам. Всего будет порядка двадцати автомобилей разных классов: на скриншотах были замечены как породистые muscle-кары, так и современные BMW с Mazda. Смысл геймплея заключается в следующем. На каждой трассе находятся бонусы. Чтобы их подобрать, необходимо просто проехать сквозь них. Это могут быть самонаводящиеся ракеты, пулеметы, молнии и прочие радости жизни. Одновременно игрок сможет хранить только три заряда; при активации они будут наводиться автоматически — ничего выбирать не потребуется, игра даже сама найдет жертву. Если быстро нажать три раза клавишу активации ударов, то получится выполнить своеобразное комбо: исполнится особо зрелищный и разрушительный прием, от которого наверняка пострадают многие соперники. "Фишка" в том, что другие гонщики смогут делать то же самое. Однако за мгновение до беды на экране появится иконка кнопки, которую нужно нажать, а времени на это выделится очень и очень немного. Если успеете — включится щит и ваше авто не пострадает.



На этом, в принципе, все особенности игры и заканчиваются. Перед нами — простая аркада, в которой только и нужно что вовремя жать на разные кнопки. Авторы обещают, что в их проекте будет весьма продвинутая, физически корректная модель повреждений машин и реалистичное поведение авто на трассе, но, по правде говоря, на данном этапе разработки не видно ни того, ни другого. С автомобилей пока что только слазит краска да трескаются стекла, местами заметны легкие повреждения корпусов, а физическая модель и вовсе примитивная. Такое впечатление, что разбить машину почти невозможно: она идеально, без заносов вписывается в повороты любой сложности. И это в то время, когда Split/Second на полном серьезе грозится совершить настоящий подрыв жанровых устоев: в ней нам разрешат взорвать мост или свалить на трассу огромную башню, которая тут же разлетится на тысячи мелких осколков, и каждый — по законам физики. При таком серьезном конкуренте Blur выглядит как-то слишком вяло. Понятно, что эти игры, несмотря на схожесть, сделают акценты на разных вещах, но не заметить сходства и не попытаться сравнить эти два проекта трудно, а победитель очень ясно определен уже сейчас.

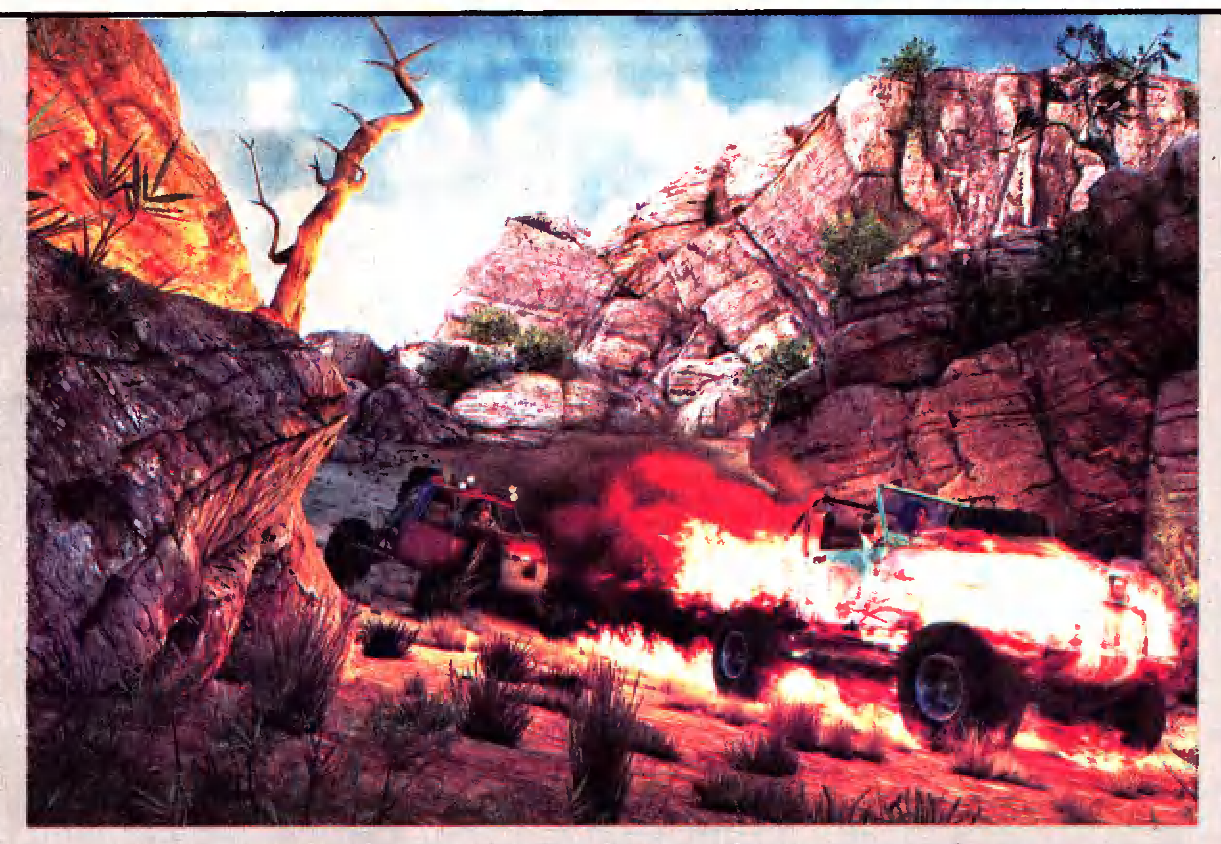
Спецэффекты и модели автомобилей на скриншотах выглядят вполне неплохо, хоть и ни разу не сногсшибательно, а вот с окружением какая-то беда. Все без исключения "задники" будто бы наспех сделаны из картона, а разрушению поддаются лишь мелкие объекты вроде мусорных баков и телеграфных ящиков.

Трудно с полной уверенностью сказать, что будет представлять собой Blur в финальном варианте. Пока что игра выглядит слишком незаметно на фоне своих конкурентов. Все обещанные особенности проекта звезд с неба не хватают и в разных формах были показаны в других играх. Конечно, запустить электрический заряд по новенькой BMW из глухо рычащего Dodge Charger — это, вне всяких сомнений, оригинально и неимоверно круто, но помимо этого тайтл вряд ли сможет предложить что-нибудь еще.

Станислав Иванейко

Fireburst

Жанр: *аркадные гонки*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *exDream Entertainment*
Издатель: *RTL Games*
Похожие игры: *серия Motorstorm, серия FlatOut*
Дата выхода: *конец 2009 года*



От засилья гонок, выходящих в последнее время, голова идет кругом. Каждая игра пытается как-то выделиться в общей массе и выглядеть оригинально среди других проектов, но удается это далеко не всем. Нам то и дело предлагают открытые для исследования территории, вновь заставляют разбивать в хлам дорогие автомобили, но лишь единичные тайтлы привносят в жанр нечто действительно свежее или хотя бы стараются разнообразить классическую геймплейную схему. В пример можно привести хоть бы Fireburst, которую мастерит студия exDream Entertainment. В этом проекте вы не найдете ни одной по-настоящему новой идеи, но зато все старые, похоже, будут отполированы до зеркального блеска. На данный момент понятно, что Fireburst представляет собой ядерную смесь двух превосходных серий FlatOut и Motorstorm, что не может не радовать.

Перед нами предстают самые обыкновенные, на первый взгляд, гонки по пересеченной местности. Бездорожья здесь несколько видов — начиная легким гравием и заканчивая труднопроходимыми местами, куда не ступала нога человека. Колесить по таким трассам предлагается на различных багги и чем-то, что в прошлой жизни называлось гордым словом "автомобиль". Теперь это ржавые колымаги без дверей, с "паутиной" на стеклах и пробитыми глушителями. В общем, привычный derby-класс, знакомый по вышеупомянутым проектам.

Но не стилистикой Motorstorm авторы собираются увлечь игроков. Все дело в одной особенности проекта, на которой и будет строиться формула успеха в любом соревновании. Во время столкновений с противниками вы станете постепенно накапливать так называемый Fireburst-заряд. Это не обычное нитро, а нечто куда интереснее. Fireburst позволит увеличить массу машины в несколько раз, превратив ее в бульдозер по весовым характеристикам и разрушительным способностям. Также будет присутствовать возможность оставлять за собой огненный след, при наезде на который соперники потеряют свой заряд.

С графикой дела обстоят тоже относительно хорошо. Загвоздка в том, что в игре используется Unreal Engine 3.0, который совершенно не приспособлен для динамичных гоночных игр, как все недавно убедились на печальном примере Wheelman. Но разработчики не теряют оптимизма и заверяют, что специально доработали данный движок для своего проекта. За физику машин отвечает Ageia PhysX, и пока неясно, хорошо это или не очень.

Несмотря на достаточно продвинутый физический "моторчик", ни о каком разрушении объектов во время гонки и речи быть не может. Пока неясен вопрос даже касательно деформируемого ландшафта, который пришелся в Motorstorm как нельзя кстати. Но зато нас ждет довольно большое количество трасс — их тут целых двадцать — и множество развилок, кое-какие из которых смогут даже завести вас в какое-нибудь болото или труднопроходимый участок, выбраться откуда будет очень и очень трудно.

Нельзя не упомянуть и об еще одной особенности Fireburst, которая пришла прямиком из FlatOut 2, — о персонажах. Какой в этом смысл, правда, не совсем понятно: это ведь не RPG, никаких характеристик и очков опыта вы получать совершенно точно не будете, а эстетическое удовольствие от созерцания матерого байкера на вашем мотоцикле — минимальное.

Ожидается и мультиплеер, который наверняка окажется лучше сингл-режима: шестнадцать машин на трассе, постоянные взрывы и столкновения — в онлайне все это будет умножено в несколько раз. Также заявлен отличный саундтрек в лучших традициях FlatOut и Burnout.

В нынешнем состоянии Fireburst видится нам крепким проектом, который, тем не менее, вряд ли сможет стать такой же легендой жанра, как Burnout, FlatOut или Motorstorm. Времени у девелоперов на доработку игры еще хватает, а это еще больше вселяет в нас уверенность в успехе тайтла. Проблема в том, что действительно нового здесь ничего нет. Нитро заменено на увеличение веса автомобиля — вот и все нововведения по сравнению с другими аркадными рейсингами. Хватит ли одной интересной особенности на целую игру, мы узнаем уже в конце этого года.

Станислав Иванейко

КИНО

Бросок кобры

Название в оригинале: *G.I. Joe: The Rise of Cobra*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *Стивен Соммерс*
В ролях: *Ченнинг Татум, Марлон Уайнс, Дэннис Куэйд, Сиенна Миллер, Рейчел Николс, Кристофер Экклстон, Рэй Парк, Джонатан Прайс, Арнольд Вослоу, Брендан Фрейзер*
Продолжительность: *118 минут*

Общепризнанный факт: самые красивые и зрелищные боевики в мире снимает Майкл Бэй. Как бы ни критиковали его картины за слабый сценарий, нельзя не признать, что в плане спецэффектов и масштабности ленты Бэя всегда оставляют далеко позади любых конкурентов, позволяя зрителю просто откинуться на спинку кресла и наслаждаться зрелищем, не напрягая при этом "серое вещество". Последний фильм мастера, "Трансформеры: Месть падших", стал идеальным блокбастером в целом и локальным событием лета в частности.

Но вскоре случилось непредвиденное: всего через полтора месяца после показа "Мести падших", когда, казалось, ничего лучше быть уже не может, на экраны вышел "Бросок кобры". Стивен Соммерс, конечно, режиссер опытный (на его счету такие небезызвестные фильмы, как "Ван Хельсинг" и обе части "Мумии"), но никто не ожидал от него чего-то сверхъестественного. Масла в огонь подливал разразившийся на киностудии Paramount скандал. Для тех, кто не читает "Новости кино": шумиха поднялась вокруг якобы "чрезвычайно низких оценок", которые "Бросок кобры" получил во время тест-просмотра. Как следствие, Соммерса якобы отстранили от работы над окончательным монтажом картины, заменив его на Стюарда Бейрда (работал над "Казино Рояль"; в режиссерском активе самым заметным фильмом является довольно провальный "Звездный путь: Возмездие"). Не беремся ручаться за правдоподобность этих, мягко скажем, весьма сомнительных слухов. Ибо, как бы это странно ни звучало, факт остается фактом: "Бросок кобры" показал поразительную жизнеспособность, попутно нагло и непринужденно потеснив ленту Бэя на поприще драйвовых фантастических боевиков.

В основе картины лежат приключения героев серии игрушек "G.I. Joe: Настоящий американский герой" от компании Hasbro. Фильм рассказывает о становлении зловещей организации "Кобра", которая, разумеется, угрожает миру во всем мире. Двум главным героям, военным офицерам Дюку и Рипкорду, поручают сопровождать конвой с новейшими боеголовками на основе нанороботов. Но, как заведено, все идет не по плану. Внезапно прилетевший футуристический агрегат превращает конвой в груду металлолома, а пятые точки наших героев спасает троица внезапно появившихся солдат. Так Дюк и Рипкорд попадут в G.I. Joe — сверхсекретное армейское подразделение, оснащенное самыми передовыми военными технологиями и предназначенное для решения самых сложных задач. И теперь "Джи-Ай-Джо" предстоит столкнуться с новым врагом демократии — на тропу войны вышел оружейный барон МакКаллен, создавший те самые боеголовки и с помощью них желающий переменить расстановку сил в мире. На стороне оружейника также замечены безумный доктор, исправно клепающий уберсолдат, белый ниндзя и услада для мужских очей — обворожительная Баронесса.

Завязка, как видите, банальней некуда — штамп на штампе. Никакой интриги нет и в помине. Даже о том, кто главный злодей, зрителю чуть ли не открытым текстом скажут прямо в самом начале. По непонятным причинам, практически все злодеи имеют определенные отношения (любовные, родственные и т.д.) с "хорошими" ребятами и даже между собой. Взаимоотношения эти раскрываются через постоянные флэшбеки. Фактически, единственный натянутый "сюрприз" ожидает зрителей в конце — он же и является зачином для будущих продолжений, коих уже запланировано две штуки.

Ну да и черт с ним, с сюжетом. Если вы смотрели трейлеры, то знайте: в них показана лишь малая доля того



безудержного экшена, который наличествует в фильме. Буквально с самых первых кадров картина настраивает зрителя на нужный лад. В фильме есть все, что нужно настоящему фанату боевиков: перестрелки, погони, очень хорошо поставленные драки и масштабные баталии из разряда "много на много". Если уж взрывы — так чтоб помощнее, если рушить здания — так сразу Эйфелеву башню, если погоня — так чтобы разнести полгорода в пыль, если полеты — так на запредельных высотах и невероятных скоростях ("Стелс" Роба Коэна нервно "смолит" в сторонке). Право слово, такого бешеного драйва от Соммерса мы никак не ожидали.

Фильм вводит в такое прекрасное состояние, когда с улыбкой смотришь на экран, кайфуешь и не удивляешься вообще ничему. Даже тому, что под песками египетской пустыни или под ледниками можно построить базу размером с добрый город. Отменная операторская работа Митчела Амундсена, работавшего над первыми "Трансформерами", еще больше усиливает накал. Особенно порадовала сцена, когда Дюк и Рипкорд, облаченные в скафандры-ускорители, гонятся за машиной Баронессы и Сторм Шедоу, того самого белого ниндзя, попутно выделывая различные совершенно умопомрачительные кульбиты. Весь этот экшен происходит под бодренькую, боевую музыку за авторством известного композитора Алана Сильвестри, уже работавшего с Соммерсом на съемках "Ван Хельсинга", что тоже, несомненно, плюс. Единственное, к чему можно придраться, так это к спецэффектам: например, явно видно, что самолеты нарисованы на компьютере.

Актерский состав блещет сплошь известными именами. Заглавную роль играет несостоявшийся Гамбит Ченнинг Татум, а аккомпанирует ему Марлон Уайнс, ответственный за Рипкорда. Погоны генерала Хока, командира "Джи-Ай-Джо", примерил на себя Деннис Куйэд, и, надо сказать, они ему идут. Кристофер Экклстон строит планы по изменению мира в роли МакКаллена. Но главным украшением картины являются две по-настоящему обворожительные красотки — рыжая бестия Рейчел Николс (Скарлетт) и сексапильная Сиена Миллер (Баронесса).

Интересно отметить, что во время просмотра бывалый геймер будет постоянно ловить себя на том, что те или иные моменты кажутся уж больно знакомыми. Например, арбалет Скарлетт — это лишь слегка измененный плазменный резак инженера Кларка из Dead Space, те самые скафандры-ускорители "Дельта 6" — явная копирка с нанокостюма, что был в Crysis, а подводная база МакКаллена внешне слизана с небезызвестного города Rapture.

Как вы уже, наверное, поняли, "Бросок кобры" — настоящий адреналиновый коктейль, который ни в коем случае не стоит пропускать. Если вы ищете глубокий смысл и проработанную историю — вам определенно не сюда. Но, если вам просто хочется добротного экшена, разбавленного неплохим юмором, то "Бросок кобры" — определенно ваш выбор. Наравне со вторыми "Трансформерами" этот фильм — настоящее экшеновое событие этого лета. Наслаждайтесь!

Алексей Аланасевич

Кислород

Жанр: *драма*
Режиссер: *Иван Вырыпаев*
В ролях: *Алексей Филимонов, Каролина Грушка, Варвара Воецкова*
Продолжительность: *75 минут*

Российский кинематограф, как какая-то фантастическая машина по производству зла и пошлости, каждый год выдает на-гора бесконечный поток отсортированной гадости, пакости, мерзости и прочего непотребства, при этом поедая весьма кругленькие суммы зеленой наличности. Пресыщение разнообразными поделками по мотивам лощеных, глянцевых остросюжетных голливудских боевиков уже, как кажется, достигло своего апогея. Но и тут все не так страшно, особенно если сравнивать с отвратительными кинолентами авторского производства. Бездарность режиссеров или требования общественности — но большинство российских картин, заочно причисляющих себя к арт-хаусу, снято в режиме порнографии, антисоветчины и показа человеческих экскрементов крупным планом через "линзы" трех сотен графических фильтров. Расхваливать творческие отрыжки того же Балабанова а-ля "Груз-200" — это даже не признак отсутствия всяческого вкуса, а полнейшее амикошонство.

Пилотная картина одиозного товарища Ивана Вырыпаева, снимавшего до этого преимущественно музыкальные клипы и рекламные ролики, привнесла в этот мир еще один третьесортный трэш, завуалированный под авторское кино. Речь идет об "Эйфории", которая получила лестные отзывы напыщенных российских критиков и была разнесена в пух и прах поклонниками арт-направленности, выросшими на европейском кинематографе. От этого в очередную инсинуацию режиссера-клипмейкера на тему "я один умнее всех" уже совсем не верилось.

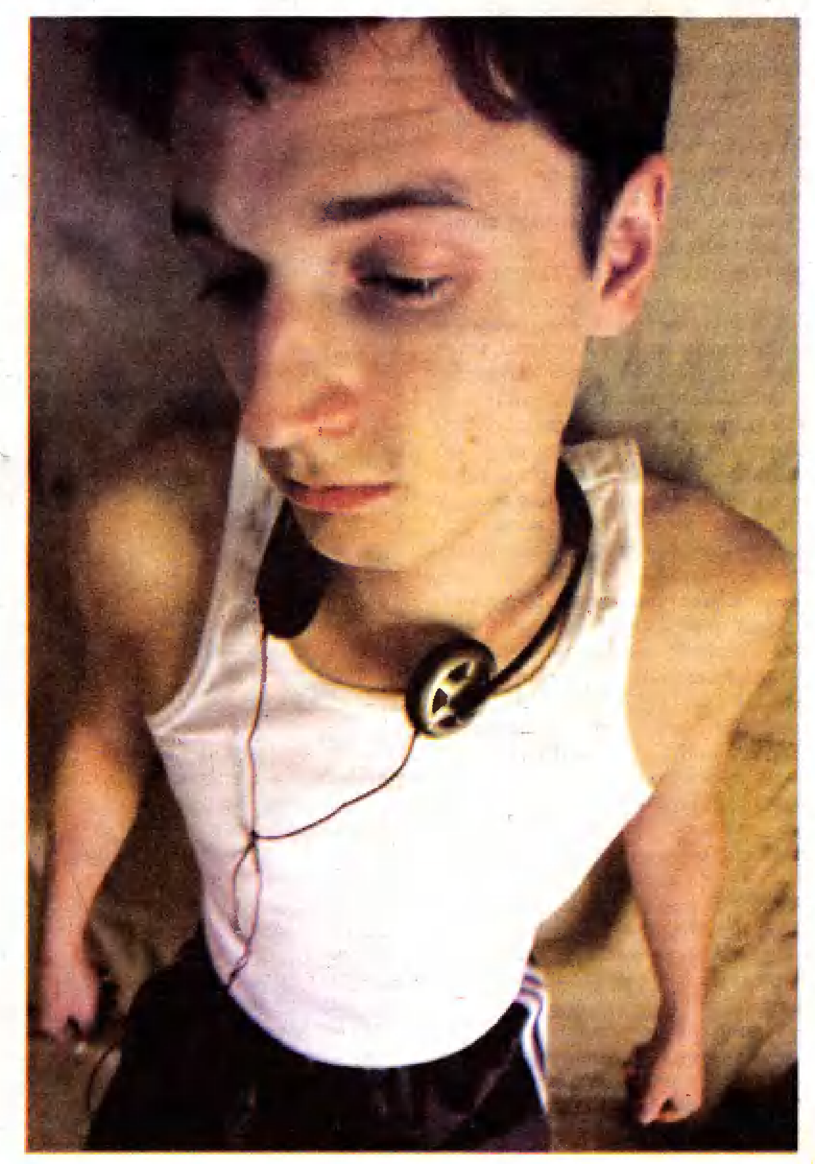
"Кислород" — это фильм-клип, фильм-нарезка, фильм-речитатив. При просмотре возникает ощущение постоянного переключения каналов на телевизоре, одновременного изучения нескольких роликов на компьютере, визуально-звуковой вакханалии с назойливо-бессмысленным голосом, бьющим по барабанным перепонкам. Уследить за всеми вложенными смыслами довольно просто, а вот сопоставить их между собой практически невозможно. Создается ощущение, что Иван Вырыпаев сам не до конца представлял себе картину в динамике, отделавшись врезкой в повествование разрозненного и слишком раздутого количества роликов из Интернета.

"Кислород" — это не мелодрама со всеми свойственными данному жанру атрибутами. Лавстори попросту не раскрыта до конца, оставшись в состоянии созревающего плода. Да, милая рыжая девушка, быдловатый парень, гормональные вспышки в мозгу, она стала для него сродни кислороду — все это присутствует, но пролетает мимо любого зрителя. Брать под ручки и вести на киносеанс девушку или парня не следует хотя бы из-за беспощадной в своей глупости и неуместности кровавой расплаты с применением орудия труда, предназначенного для проведения земляных работ.

В "Кислороде" со смысловой нагрузкой туго. Вырыпаев пытается поведать через экраны кинотеатров и мониторов о падении нравов современной молодежи, о депрессивной сущности поколения "Пэ", о том, что сегодняшним молодым людям с ушами, заткнутыми наушниками, нужно быть сознательными и ответственными. Но те куски наркотического бреда, прописных истин и режиссера, грозящего пальчиком и говорящего "Ай-ай-ай", сложно назвать действительно глубокими мыслями. Зато в плане картинки Иван Вырыпаев оторвался на все сто процентов, вылив на зрителей все, чему научился при создании музыкальных клипов. Тут и игра с цветовыми фильтрами, и компиляция из оборванных роликов, и динамичная смена событий, и оригинальные операторские решения. Поэтому и смотрится фильм лучше, чем воспринимается.

Все, что имеется в "Кислороде" от арт-хауса, это незаурядное визуальное исполнение. Только лишь из-за него фильм посмотреть и можно. Глубин сознания псевдофилософские позывы Ивана Вырыпаева не достигнут, и не надейтесь.

Слава Кунцевич



КИНО

Район №9

Залечь на дно в Йобурге



Название в оригинале: *District 9*
Жанр: *фантастика, социальная драма*
Режиссер: *Нил Бломкамп*
В ролях: *Шарлто Копли, Джейсон Коуп, Натали Болтт, Сильвен Страйк, Джон Саммер, Уильям Аллен Янг, Грег Мелвилл-Смит*
Продолжительность: *112 минут*

В бурлении богатой на дорогостоящий поп-корн круговерти летнего сезона, традиционно лоснящейся от полироли пиар-кампаний и виртуозных в своей настырности рекламных акций, зачастую невозможно выделить что-нибудь конкретное. Ах да, те самые киборги были уже там. Но говорящие морские свинки были сям. Зато спасенное человечество присутствовало вообще везде. Непотопляемое ощущение дежавю при разборе полетов подобных проектов надолго остается зимовать. А если точнее — до того момента, покуда не охочие до славы личности не поддадутся на уговоры и во всеуслышание не заявят о себе, порвав тем самым осточертевшую цепь творящегося в прокате однообразия.

В прошлом году подобную штуку выкинул Мэтт Ривз, выпустивший на волю под присмотром Джей Джей Абрамса свое неудержимое "Монстро". В этом — Нил Бломкамп, очередное режиссерское дарование, примостившееся под заботливым крылышком самого Питера Джексона, представил на суд также снятый за сущие гроши неполиткорректный этюд о превратностях инопланетного существования на Земле. Пощечина общественному мнению вышла будь здоров.

Для подавляющей массы киноманской братии "Район №9" стал тем самым размалеванным чертом, стремительно выскакивающим из табакерки на потеху публики. Стараниями маркетологов он лишь изредка напоминал о своем существовании обрывочными сведениями и фактами, оставляя за собой столь редкий для сегодняшнего мейнстрима шлейф недосказанности, домыслов и пересудов. Чего стоит одно только перечеркнутое изображение ктулхуподобного существа, оккупировавшее всемирную паутину на продолжительное время.

Все-таки полезно работать бок о бок с собственной женой. И кофе тебе сварит, и стоящую идею подкинет. А иногда, чего уж там, на путь истинный пинком укажет. Почти теми же методами действовала Фрэнсис Уолш, подсовывая под нос своему суженому псевдодокументальную короткометражку "Выжить в Йобурге". Поняв, какой талант простаивает зря, Джексон моментально рекомендовал новоиспеченного протеже на должность постановщика не абы чего, а экранизации инопланетяно-ненавистнического шутера Halo. Но без опыта работы на Фабрике грез даже молодым талантам, пусть и подающим многомиллионные надежды, больше кукиша с маслом не светит. Так Бломкамп и вернулся к истокам своего творчества, дебютировав на большом экране и доказав всем скептикам и невеждам, что полнометражное кино на фантастическую тематику ему вполне по зубам. И, главное, с пришельцами там тоже особо не церемонятся.

Выполненный в документальном ключе первоисточника "Район №9" добрую часть хронометражного периода весьма умело прикидывается таким симпатичным научно-популярным опусом, которые любят пачками показывать по кабельному телевидению. Интервью у непосредственных свидетелей происшествия, мнения экспертов, непосредственная хроника событий — вот так кино влюбляет в себя окончательно и бесповоротно. Копая глубже, понимаешь: картина оказывается не такой простой, какой сперва могла показаться.

Работу Бломкампа при большом желании можно смело назвать антипародией на сам жанр фантастики о контактах с внеземными цивилизациями. Полчища потенциально воинствующих пришельцев не заняты важными стратегическими маневрами по окутыванию Нью-Йорка грозной тенью своего огромного блюдца. Или разрушением до основания Статуи Свободы. В противовес подобным клише, агрессоры в прямом смысле слова безвольно зависают у черта на куличках — над крышами африканского городка Йоханнесбурга. Мало того — попадают в прямую зависимость от людей, экстренно переселяющих их в наспех сколоченные трущобы под недвусмысленным названием Район №9. Время идет, инопланетные гости начинают доставлять массу хлопот. Решая этот вопрос, правительственная организация назначает своего рядового сотрудника Викуса ван де Мерве руководителем процесса по переселению пришельцев в отдаленную от города территорию. С глаз долой, из сердца вон.

Впоследствии сценарные рельсы с лихачеством американских горок начнут кидать интерес зрителя из стороны в сторону, показывая едва завуалированные сценки извечной человеческой жестокости, цинизма, шовинизма и, вдобавок к этому, расизма во всей его красе. Зрители возмущены. Бломкамп бескомпромиссно высмеивает в весьма ироничной манере СМИ, современное понятие демократии и правового общества, наши ежедневные пороки и слабости. Зрители негодуют. Но не уходят.

И правильно. Понимая, что столь долго перегибать палку с творящейся на экране гиперреалистичной ярмаркой бесчеловечности себе дороже, режиссер — на радость публики — добавляет в событийное русло назизусть знакомые по голливудской школе элементы. Тут вам и противостояние маленького человека системе, и нравственные и физические терзания главного героя, и всенепременный моральный выбор, а также обязательные "Беги, я тебя прикрою" и "Я вернусь за тобой". От постмодернизма тут отбоя нет.

Эдакое бойкое упрощение в сюжете вряд ли стоит считать недостатком. Все же "Район №9" — в первую очередь кино развлекательное, хоть и с горьким привкусом поучительной истории. Даже в симбиозе с практически арт-хаусными по глубине эмоциональными переживаниями главного героя снующие из кадра в кадр графические модели пришельцев и прочие спецэффекты смотрятся здесь как нельзя более органично, наделяя атмосферу картины палитрой некой футуристичности. Поэтому ничто не помешает всецело насладиться незамутненным драйвом залихватских перестрелок, погонь и прочих увеселительных мероприятий. Или же порефлексировать на извечные темы бытия. Кому что ближе.

Однако сколь очевидными и не очень плюсами ни обладает фильм, серьезный недостаток у него таки присутствует. И кроется он отнюдь не в режиссуре, сценарии или гденибудь еще. Все дело в том, что подобные истории должны заканчиваться на полуслове. С философским лицезрением небесных вершин. Оставляя после себя такое выразительное многоточие. Увы и ах, в суровых условиях существования нынешнего кинопрома это непозволительная роскошь. Продолжение неизбежно нагрянет, а жаль.

Тарас Тарналицкий

Миссия Дарвина

Пушистые и беспощадные!

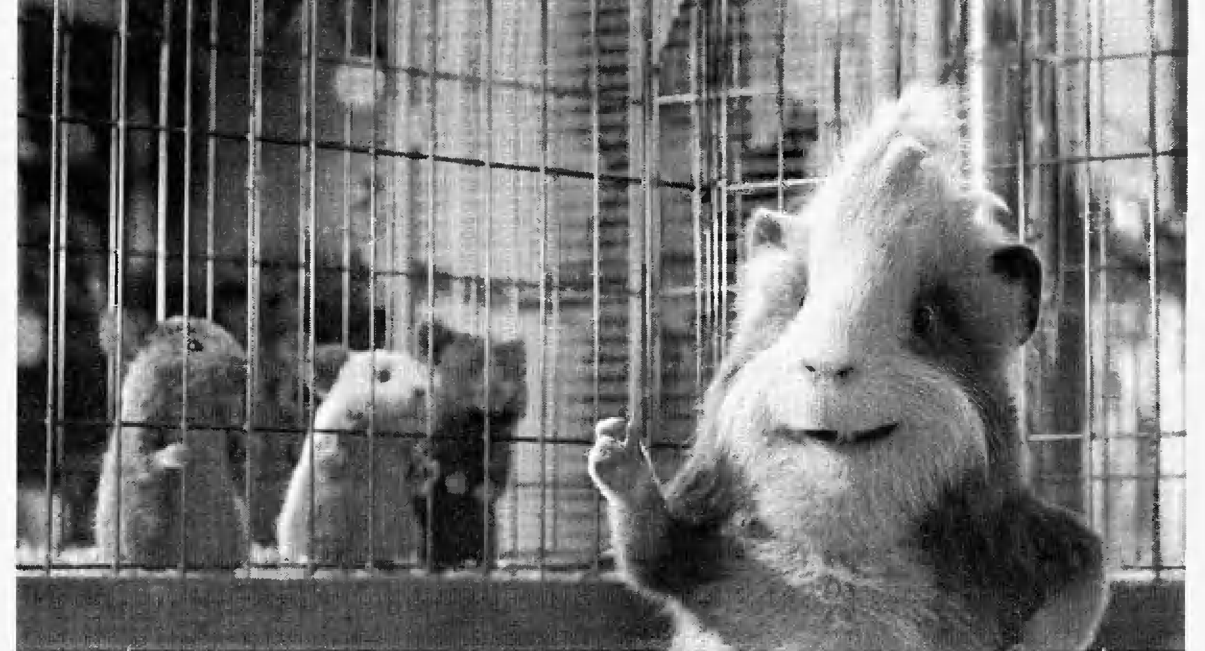
Название в оригинале: G-Force
Жанр: семейный анимационный боевик
Режиссер: Хойт Йетмен
В ролях: Сэм Рокуэлл, Николас Кейдж, Пенелопа Крус, Трейси Морган, Джон Фавро, Билл Найи, Зак Галифианакис, Келли Гарнер, Уилл Арнетт
Продолжительность: 90 минут

Мы все как-то давно привыкли, что, когда дело доходит до спасения Галактики, планеты или родной страны, за дело берутся суровые и брутальные мужчины, обвешанные всевозможными гаджетами. Недаром истории о таких деяниях стали объектами многочисленных пародий, причем среди этих самых пародий можно выделить особо интересный подкласс — фильмы, где в роли спасителей человечества выступают братья наши меньшие. На моей памяти, последним более-менее достойным представителем поджанра "боевики с животными" были "Кошки против собак". Вот и в фильме G-Force (просьба не путать с созвучным семейством видеокарт от NVIDIA), нашем сегодняшнем пациенте, главными героями являются животные. Встречайте, впервые на большом экране — морские свинки!

Вообще, "Миссия Дарвина" интересна уже хотя бы тем, что в продюсерах проекта числится сам Джерри Брукхаймер — человек, фактически сформировавший современный образ летних блокбастеров и умеющий превращать в золото все, за что возьмется, — от серии аттракционов до истории Соединенных Штатов. По мелочам этот корифей киноиндустрии не разменивается, поэтому было очень интересно оценить его первый заход в жанр семейных комедийных боевиков. Режиссерское кресло он отдал оскароносному мастеру по спецэффектам Хойту Йетмену, а сценарий написали создатели "Пиратов Карибского моря" Тэд Эллиот и Терри Россио в соавторстве с супругами Уибберли. Главным героям свои голоса подарили маститые голливудские звезды. Все говорило в пользу фильма, но что получилось в итоге?

Они — секретные агенты на страже мирового порядка. Они способны проникнуть туда, куда людям путь заказан. Они пушисты и беспощадны. Они — спецотряд морских свинок. Дарвин — лидер группы, Хуарез — мастер боевых искусств, Бластер — спец по вооружению, а крот Спеклз — компьютерный гений. Их отделу грозит расформирование, и спасти их может только успешно проведенная операция. К счастью, как раз под руку подвернулся мультимиллионер и по совместительству крупнейший производитель бытовой техники в мире Леонард Сейбер со своим странным проектом "Кластерная буря". Теперь G-Force — так, если кто не понял, называется группа — нужно разузнать, что замыслил Сейбер, и предотвратить возможные последствия его пакостей. Только вот с первого раза это не удается, а тут еще и родное ФБР начинает активно вставлять палки в колеса. Дело предстоит нелегкое...

Сюжет прост и незатейлив как раз настолько, чтобы быть понятным нашим юным зрителям, на которых фильм, в общем-то, и рассчитан. Ребенку будет интересно смотреть за дальнейшим развитием истории, он будет постоянно умиляться постоянным выкрутасам героев, особенно появляющихся чуть позже Харли и безумного хомяка-хорька Баки. Причем все свинки тут — личности, со своим характером и даже предысторией. Но и взрослым тут не дают особо заскучать: для них припасено отдельное блюдо. Картина берет все стереотипы разномастных шпионских боевиков, после чего пародирует и высмеивает их как хочет. Сцена в зоомагазине, "недолет" Хуареза, многочисленные стебы над серией "Миссия: Невыполнима" и даже над "Сексом в большом городе". Даже сама идея злодейского заговора отсылает нас прямиком к "Трансформерам" Майкла Бэя. Люди с богатым опытом кинозрителя обязательно оценят это по достоинству.



Нельзя не отметить и хорошую техническую реализацию идеи "свинок-коммандос". Дарвин сотоварищи — продукты CGI-технологий, но они настолько круто нарисованы и анимированы, что их практически невозможно отличить от настоящих животных. Порадовали и гаджеты наших маленьких спецагентов (шароцикл незабываем!).

Но, даже отвлекаясь от "морских" млекопитающих — по сути, единственной "фишки" фильма, — можно сказать, что "Миссия Дарвина" все равно держится бодрячком. Хорошая игра актеров, красивые спецэффекты, отличная музыка Тревора Рэбина — все это придает фильму очков. Жаль только, что ветерану кино Биллу Найи в роли Сейбера отвели слишком мало экранного времени, а некоторые композиции были нагло сперты из саундтрека к фильму "Сокровище нации" за авторством того же Рэбина.

Несмотря на то, что фильм пытается казаться взрослее, его ни в коем случае нельзя рассматривать в таком качестве. Союз Брукхаймера и Йетмена создал зрелищный семейный фильм, пусть не умный, зато красивый, простой и легкий для восприятия. Это картина, которая понравится как взрослому, так и ребенку, особенно если у него есть свой питомец. В качестве позитивного закрытия отпускного сезона подойдет отлично.

P.S. Надо сказать, локализаторы капитально промахнулись с переводом названия. Первоначальная версия — "Бригада М" — была куда более уместной, ведь английское название происходит от словосочетания "guinea pig", что и означает "морская свинка".

Алексей Апанасевич

ДЕБАТЫ

Рефлекторное бурление в Смутное время

***От редакции:** Эти дебаты должны были появиться на страницах июльского выпуска "Виртуальных радостей", но были отложены по ряду профессиональных причин. Их появлению мешали технические и личные проблемы, и в итоге они оказались незаконченны, местами обрывочны, беспорядочны. Фактически, это были даже не дебаты, т.к. на самом деле его авторы придерживались почти одинаковых точек зрения. Однако в музейных и других целях данный текст все же публикуется.*

Июль, тепло, наступает пора отпусков, каникул, бабушек в деревнях и... прочих клишированых фраз, которых полно в архивах практически любого издания. На удивление, получив добро от нашего редактора, мы беремся резать правду-матку о всем том, что так порой выводит из себя при чтении многих игровых (и не только, но для нас — в первую очередь) статей. Да, о "крепких середнячках", "монорельсовых геймплеях" и еще много о чем (хотя всего, конечно, мы все равно вам не расскажем — мы же не самоубийцы).



Diamond: Игровая журналистика за свою недолгую жизнь уже обзавелась определенными правилами, обросла канонами и вовсю раскидывается штампами... *[далее — занудное введение в тему на 2217 тысяч знаков]*... Грубо говоря, застопорилась в своем развитии и остановилась на вердиктах из разряда "однозначный маст хэв", "проходное развлекалово на пару вечеров" и прочем. Непритязательному читателю — или же читателю наивному и лишь едва погрузившемуся в дебри "игрожура" — такие литературные завихрения кажутся достаточно логичными и даже уместными. Но когда встречаешь эти жаргонные фразы в сотый-пятисотый раз, голова начинает идти кругом. Становится стыдно за то, что имеешь ко всему этому отношение; за то, что тебя могут поставить в один ряд с такими "коллегами", которые кроме пары избитых выражений и не знают ничего. В таких условиях даже удивительно, что редакторы изданий не додумались обучить игрожурскому писательству десяток-другой полуразумных шимпанзе. Результат вряд ли бы сильно отличался от того, что мы имеем сегодня.

То, что в этом аппендиксе журналистики необходимо что-то менять, ясно без микроскопа. Сегодня достаточно поиграть в "думтры", окончить классов 7 средней школы, заштамповаться путем прочтения десятка однообразных статей — и вуаля, новый "игровой журналист" готов приступать к ответственной работе. Смешно, но такие востребованные кадры умудряются проникать даже в издания с относительно неплохой репутацией. И там уже выдают "материал", от которого капилляры в глазных яблоках лопаются, аки пузыри от жвачки.

Кто-то, миротворчески опускающий на все это веки, имеет полное право сказать, мол, кто вы такие, чтобы судить о чужой работе? Люди стараются, изобретают, совершенствуются. Как показывает опыт, ни одно из четырех слов предыдущего предложения не относится к нашим "коллегам". Игрожурналисты в своем тесном большинстве исписались, забились под покровы неоригинальности и неумения обращаться с речью, а читатели вынуждены мириться с отсутствием хоть какой-то альтернативы. Порой доходит даже до того, что любые попытки взболтать эту грязную банку с осадком принимаются в непобедимо красноармейкие штыки. Благо, есть те, кто хочет. Они же — те, кто может. Хоть что-то изменить. Проблема в другом: в какую сторону двигаться?

Гоша Берлинский: Чтобы понять, в какую сторону двигаться (а точнее, в какую сторону все это будет двигаться), нужно как-то сложить картинку из "почему" и "кто виноват".

Почему "игрожур" — которого, как вопят многие матерые журналисты, у нас нет — переполнен таковыми авторами. Ведь речь, действительно, не о том, что кто-то там в статьях иногда лажает, путает факты и прочее — это со всеми бывает. За собой припоминаю тройку таких серьезных проколов, за которые стыдно даже сейчас, спустя несколько лет. А о качестве самих статей, ни с точки зрения журналистики, ни с точки зрения литературности не выдерживающих никакой критики.

Большинство изданий, даже самых крупных, вполне осознанно набирают в свои ряды литературных негров, простачков, которые будут заниматься второсортным материалом, чтобы затыкать дыры на полосах. Это обычная политика, многие редакторы да издатели ее придерживаются. В любом СМИ. Всегда нужны люди, которые пишут много, пишут оперативно, пишут дешево. И не всегда это ужасно (писанина) и малоизвестно (предмет писанины). Журналисты матерые, как известно, пишут мало, пишут медленно и дорого берут.

Русскоязычная игровая журналистика почти исчезла с закрытием журнала Game.EXE, добило ее закрытие PC Gamer. В данный момент авторы, чьи материалы любопытны, оригинальны, читабельны, интересны и, главное для критика, субъективны, независимы, — их считанные единицы, разбросанные нелегкой в различных СМИ белыми воронами (хотя это не означает, что им там неуютно).

Почему так? Потому что масс-медиа, товарищи. Упомянутые выше издания не гордились большими тиражами и были рассчитаны на взрослую, читающую и просто, пардон, думающую аудиторию, для которой в первую очередь надо понятно объяснить, какие ощущение производит игра, а не ее составляющие. Однако понятная стратегия "писать доступно" для основной категории читателей (школьники), которой придерживаются по сей день издания уже крупнейшие, взрастила целое поколение, которому важны в первую очередь "геймплей", "графика", "физика", "оценка", "объективность", "гениальный шедевр" или "крепкий середнячок", "чекпойнты есть или нет", "консольность" и прочее. Поколение, которое читает такое и пишет такое. Сами для себя. Варятся в собственном соку. Эллочки-людоедки. Учатся на халтурных статьях, считая, что перед ними нечто большее, и не понимают, когда натыкаются на метафоры, иносказания и прочие литературные приемы, без которых критика — не критика. Они не имеют понятия, что такое рецензия, и крутят у виска, когда ты цитируешь преподавателя журфака, что "рецензия — это больше литературный жанр, чем журналистский". И если бы...

[текст потерян, восстановить не удалось]

И вот тут встает вопрос: что делать дальше? Какие нужны рецензии? Можно ли будет как-то это изменить?

[следующий ответ имел место спустя 6 недель]

Diamond: Прошло какое-то время с начала наших дебатов, а "игровая журналистика" как была привязана... *[не разобрать]*... этот своеобразный памятник литературному искусству воздвигли адепты этой самой игровой журналистики. Собравшаяся вокруг толпа ребят со школьными ранцами улюлюкает и не понимает, почему у людей более зрелого (хоть и далекого от жизненной мудрости) возраста зрелище вызывает лишь грустно-ироничную улыбку. К тому все шло, поздно опомнились.

Что делать дальше? Ну, можно стоять и смотреть на лихо горящий факел с многолетней историей. Можно также и попытаться эту историю продолжить.

Пойдем на риск быть осмеянными именитыми докторами и врачами, но все же представим себе сегодняшнее положение дел с игрожуром как болезнь. В симптомах мы уже хорошо разобрались, причины вроде как понятны... Лечение же порой становится губительнее самого вируса. Идея "Надо здесь что-то менять!" на слуху, разнеслась широко, и те же неспособные логично выражать (или же выражать слишком логично) свои короткие геймплейно-графические мысли "журналисты" решили, что могут писать иначе.

Безвкусный бессмысленный бред, относящийся к описываемой игре ровно настолько, насколько мамонту подойдет балетная пачка. Тексты настолько, простите, левые (хотя, если направить одичавший от чтения взгляд влево, ясности не прибавится), что берет мелкая всепроникающая дрожь. Это игра стала причиной таких бессвязных мыслей?

Попытки перепрыгнуть все ступени от сухого изложения фактов прямиком к умению высказаться артистично, художественно и по теме выливаются вот в такую чудовищную графоманию, где одно многоступенчатое предложение попирает другим — и так вплоть до финальной и долгожданной точки. Не у всех хватит терпения добраться до нее, и, возможно, такие потуги становятся причиной того, что читатели отворачиваются от нешаблонного чтива. Очевидно, если вбить себе в голову, будто выход за рамки игрожура выглядит именно так, то уже и не стоит удивляться, почему при малейшем намеке на "нестандартное" решение в рецензиях и анонсах среди целевой аудитории начинается неконтролируемое бурление.

Вот от этого теперь и следует отталкиваться. Привить трепетную любовь к хорошему вкусу, когда на вкус способы прививки оказываются далеко не медом (пусть даже и окруженным сонмом мух), крайне сложно. Что теперь делать? Писать красиво, тонко, метко и понятно. Писать так, чтобы было с первого же поверхностного взгляда ясно, что автор не машина, а неоспоримо живой человек со своими чувствами и переживаниями, со своим непреступно оформленным мнением. И так, помалу, против течения выкосить то, чем стала игрожурналистика за последние годы. Хотя даже тут есть несколько путей.

Гоша Берлинский: Интересно: каких? Люди не меняются. Бизнес — тоже. Писать красиво, тонко, метко и понятно? В нашей практике, если забыл, это теперь означает, что большинство отзывов на рецензию будет звучать так: "Автор тупая лось". Это с соблюдением оригинальной орфографии и пунктуации процитировано. В моей практике был случай, когда рецензия намеренно была написана самыми вопиющими штампами — ради эксперимента. Причем там же были вполне недвусмысленные намеки на то, что это стеб. И потом даже прямым текстом говорилось. Однако большая часть читателей восприняла все всерьез и даже хвалила. Массовому читателю не нужны красивый слог и аналитика, ему нужен мануал с комментариями и оценка внизу. А иногда и просто оценка. Процесс необратим. Он занял много лет и движется вперед. Талантливые авторы устают от этого, после чего или "завязывают", или плюют на все и пишут левой ногой, потому что массовый читатель, источник дохода, этого требует. А ты предлагаешь что-то типа в духе хиппи. Устраивать Бэтм...

[далее не разобрать]

...это раньше можно было начать издавать дешевую газету, где было бы мало картинок, тексты были бы донельзя литературными — и она имела бы дикий успех и какое-то влияние. Теперь же, со сменившейся эпохой интернета, это лишь туалетная бумага. На Западе уже давно существует понятие Новой Игровой Журналистики, когда автор в первую очередь описывает собственные ощущения, впечатления. Этакая разновидность гонзо. Но людей, которые могут так писать и чьи тексты, такие вот тексты, могут публиковаться в серьезных СМИ, — их по пальцам пересчитать можно. Смогут ли они что-то изменить? Нет. Только создать группу собственных почитателей и подражателей.

И что еще немаловажно. Хантер С. Томпсон, например, говорил, что за каждое написанное слово, нравится это автору или нет, придется отвечать. Да плевать большинство на это хотело. Дети набивают печатные знаки, чтобы скопить себе на новые игры и мороженое. Потом они идут на журфак. Эти авторы не отвечают за свои слова и ошибки — они пишут гигантские ответы читателям, стараясь выглядеть умнее, а получается смешно. Помнится, где-то год, может, больше назад... У одного уже тогдашнего автора "крупнейшего российского бла-бла", которому было на тот момент то ли 14, то ли 15 лет (!), я спросил, какую музыку он слушает. Даймонд, он не знал никакой музыки, кроме игровых саундтреков. Он не знал даже банальной попсы вроде Агилеры... *[здесь Гоша еще многое рассказывает об этом авторе, но это не для печати]*... Еще припоминается тот скандал, когда другим автором обзор консольной версии игры выдавался за ПКшный. Или вот, сотрудник другого известного издания полетел с заданием в США в офис Blizzard брать интервью, НЕ зная английского языка. Когда подобные умники пишут рецензии, перефразировав предложения из чужих анонсов (!). Какие, к черту, тут могут быть изменения, когда не то что игровую прессу серьезно не воспринимают люди, к ней не относящиеся, а когда сама игровая пресса к себе относится несерьезно — как к источнику халтурных денег...

[потеряно]

...Это порочный круг. Царство хаоса и всеобщего безумия. Что-то можно было изменить, когда все только начиналось. Теперь, пока безумие не возглавят правильные люди, нам остается лишь барахтаться и надеяться.

Diamond: С удовольствием познакомился бы с этими правильными людьми... Ты ведь сам упомянул, что они либо сидят в гордом литературном одиночестве на разных порталах да в безликих журналах, либо же подстраиваются под мейнстрим. Избито, но питаться чем-то им все-таки необходимо. Умереть в нищете и быть признанным через пару десятков лет никто, видимо, не желает.

Что ж, тогда наиболее вероятный путь — отделить от плевел мастеров пера. Грубо говоря, каждую статью — помечать определенными знаками, чтобы было сразу ясно, для кого это написано. Кто хочет — пусть читает про "крепкий середнячок", иным же достанется чуть ли не роман в стихах, детально

описывающий игру, но ценный, тем не менее, не просто информативностью, а своим художественным наполнением. Возможно, тогда массам придет в их коллективную голову, что это все затеяно не зря. Что, быть может, вот эти статьи, помеченные своеобразным знаком "стоп", на самом деле не так уж плохи, как их рисуют. И, если повезет, массы настолько приобщатся, что станут просто многочисленными, но индивидуальными ценителями прекрасного.

И все же одна из основных проблем заключается в людях. Чтобы писать об играх, нужно хоть мало-мальски понимать *эту* жизнь. Знать, как она изменчива и неподкупна. Не менее важно иметь разносторонние знания в самых различных областях. Быть этаким собирательным образом гуманитария, когда и из знаменитой поэмы можно припомнить цитату в тему, и провести аналогии с персонажем любимой книги многих поколений, и потешить самодовольство киношников намеками на этот их арт-хаус. Залезть в дебри истории, не гнушаясь приводить достоверные факты, обратиться за помощью к музыкантам современности и их восхитительным текстам, которые позволяют буквально несколькими словами передать ваши собственные ощущения от игры.

Но и не стоит забывать о главном. Если все скудные знания рецензента об индустрии развлечений заключаются в паре-тройке никому не известных кривых шутеров, которые прилагались к подаренному папой компьютеру, то специалиста из этого вдохновленного писаки никогда не выйдет. Как можно строить из себя профессионала, скажем, в жанре RPG, если первой игрой из обширного пантеона таких проектов стала какая-нибудь Oblivion? *[дальше Diamond ушел в продолжительный дебош]*

...[спустя неделю]...

Нужно понять, что журналистика, к какой области бы она ни принадлежала, требует от своего подопечного всесторонних знаний, глубоких и богатых, которых должно хватить для поддержания интересной беседы с читателями. Ведь чем еще является статья, как не непосредственным обращением к человеку, посчитавшему этот текст познавательным? Нужно уметь играть на чувствах людей, понимать их психологию, заставлять саркастично улыбаться или же с негодованием проклинать каких-то там разработчиков в унисон с вашими словами. Школьных сочинений по беспристрастным пунктам плана для такой затеи недостаточно.

Гоша Берлинский: Ну, ты сейчас, в общем, просто раскрыл шире обсуждавшиеся выше нюансы. Писать стихи пробует каждый второй, но это не означает, что каждый второй — поэт. А еще мы забываем о последнем моменте — о т.н. объективности. Ее нет, но каждый о ней почему-то твердит. Как и об "атмосфере", "духовности" и прочей чепухе. Все забывают, что объективность свойственна цифрам, вычислениям, статистике, а не развлечениям, не впечатлениям от них и не человеческим мнениям. Человеческое мнение всегда субъективно, будь оно о чистоте рубашки, о компьютерных играх или о фи.... *[потеряно]*... сожалению, большинство авторов своего мнения не имеют — за них его придумали пиарщики, новостники, вручители каких-то наград и толпы народа. Вдалбливают в мозг. "Хорошо, потому что хорошо". Объяснить почему у них толком не получается. "Ну, это же великая игра!" — "А почему?" — "Да ты дурак, иди отсюда!". Вот вам ответ.

В погоне за объективностью авторы придумывают каждый для себя какую-то оценочную шкалу, какие-то ценности. А что такое оценка? Зачем она нужна? Для одних это рекомендация к покупке. Для других — средняя арифметическая составляющих игры, для которых тоже есть своя шкала, *субъективная* шкала. Для третьих — расстояние до некой Идеальной игры. Для каждого читателя и автора — разное. Отсюда постоянные стычки и вопросы. И далеко не все решаются убрать к черту эти оценки в рецензиях. И знаешь почему? Потому что упадет посещаемость. Потому что это новое поколение *[вырезано редактором]* не будет читать ваши статьи, разбираться в них, чтобы понять — играть или нет. Они не понимают эпитетов — это сложно. Это т.н. "вода". Не видят иронии. Не знают сарказма. Мы пишем в несладкое время, и никто не знает, что будет... *[здесь текст окончательно обрывается]*

***

P. S. В настоящее время оба автора в разной степени пытаются уйти в другие области журналистики. Оба на публике довольно презрительно отзываются об играх и не раз заявляли, что перестают о них писать. Тем не менее, эпизодически продолжают публиковаться в различных игрожурских СМИ. От рубрики "Дебаты" в "ВР" они тоже открестились.

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Беспроводной руль EXEQ FREERACER

Безопорно-двигательный аппарат

Постоянно играть в автосимуляторы и гоночные аркады без соответствующего манипулятора — это, пожалуй, то же самое, что набирать текст не с клавиатуры, а мышкой из таблицы символов Windows. Неудобно и непрактично. Потому игровые рули сегодня выпускаются в достаточно солидном количестве и ассортименте как продвинутыми брендами с их дорогостоящими и навороченными супергаджетами, так и целым рядом менее амбициозных производителей, способных удержать вполне доступные цены на свои вполне качественные и функциональные контроллеры. Пример — девайсы от торговой марки EXEQ, уже знакомой нашим геймерам по удобным, функциональным и при этом недорогим геймпадам.

На этот раз упомянутые производители решили порадовать пользователей не только полезным, но еще и на редкость оригинальным гаджетом, который способен работать и с обычными персональными компьютерами, и с телевизионными игровыми консолями Sony PlayStation 2 и PlayStation 3. Как уже понятно из заглавия обзора, речь идет о беспроводном руле EXEQ FREERACER.

Одним из основных отличий данного руля от всех остальных является даже не то, что он беспроводной. Таких гаджетов на рынке имеется уже, наверное, с десяток от самых разных производителей. EXEQ FREERACER в прямом смысле не требует для себя никакой опоры. Он ни к чему не прикручивается — хотя бы потому, что и прикручивать нечего. Кроме самого рулевого колеса, никакого основания с кронштейнами на нем вы не найдете.

Когда-нибудь в детстве, бегая по двору, вы представляли себя автогонщиком, изображая, как вертите "баранку", как бы держа ее перед собой в руках? Может быть, даже использовали при этом обод велосипедного колеса или небольшой обруч? Думается, если вам есть хотя бы 18-20 лет, такие времена вы еще застали, не успев с раннего детства с головой уйти в мир компьютерных игр. Во всяком случае, очень хочется на это надеяться. Так вот, процесс использования EXEQ FREERACER выглядит именно так, как описано выше. Вы просто держите его в руках перед собой и поворачиваете в нужную сторону, а автомобиль на экране — или на чем вы там едете в игре — поворачивает туда, куда вам нужно.

В этом плане EXEQ FREERACER немного напоминает аксессуар для Nintendo Wii в виде "баранки". Правда, тот руль скорее представляет собой пластиковый каркас, в который вставляется манипулятор Wiimote, что превращает все это в игровой гаджет. EXEQ FREERACER же — вполне полноценное, самодостаточное и законченное устройство.

К компьютеру или игровой приставке PS2 или PS3 руль подключается при помощи беспроводного приемника для стандартного гнезда джойстика PS2 или с помощью USB-переходника, который идет в комплекте с устройством. При этом на самом приемнике имеется переключатель режимов работы с PC или PS, который нужно предварительно установить в правильное положение в зависимости от того, с какой именно игровой платформой вы собираетесь использовать EXEQ FREERACER.

Для распознавания угла наклона внутри устройства установлен маятник, который перед подключением руля надо освободить, вытащив стопорную серьгу из гнезда на тыльной части "баранки". Там же — на тыльной части — расположен отсек для четырех батареек или аккумуляторов типа AAA. Надо сказать, что во время работы руль достаточно экономно расходует энергию и даже при сравнительно активной игре вполне спокойно может протянуть на одном комплекте несколько дней.

На центральной консоли руля размещены практически все органы управления, способные пригодиться во время игры. При этом они помечены так же, как на джойстиках для PlayStation. Роль главного джойстика выполняет круглая плашка в самом центре "баранки". Как вы, наверное, поняли, никакого педального блока руль EXEQ FREERACER не имеет. Роль педалей газа и тормоза выполняют два подпружиненных курка-триггера под указательными пальцами на обратной стороне рулевого колеса. Решение, надо сказать, очень неплохое и вполне работоспособное. Во всяком случае, никаких неудобств во время игры из-за такого управления газом и тормозом я не ощутил. Кроме того, вы запросто можете использовать ручную коробку передач. Удобные клавиши для их переключения предусмотрены на рулевом колесе прямо под большими пальцами.



Руль способен работать как в обычном режиме, так и в режиме вибрации, для реализации которого установлено два вибродвигателя. Правда, в этом режиме срок работы батарей сокращается примерно вдвое. С помощью дополнительных функциональных клавиш вы можете регулировать чувствительность системы управления в трех возможных вариантах. Кроме того, вы можете использовать как аналоговый, так и цифровой режим работы "баранки".

Внешний диаметр рулевого колеса невелик по сравнению со стационарными игровыми рулями — всего 19 сантиметров, но, пожалуй, именно такой размер больше подходит для использования на весу. Если же "баранка" временно не нужна, ее можно удобно поставить на стол прямо на резиновые ножки в нижней части рулевого колеса и центральной консоли. Очень удобно.

Пожалуй, единственным недостатком, который мне удалось найти у EXEQ FREERACER, является чуть более широкая, чем у обычных стационарных рулей, "мертвая зона" в центральном положении рулевого колеса, обусловленная конструктивными особенностями внутреннего маятника. Но, привыкнув к управлению, вы вряд ли будете впоследствии обращать внимание на это маленькое неудобство.

Без всякого сомнения, EXEQ FREERACER не сможет в полной мере заменить полноценные стационарные проводные рули с блоком педалей и навороченной системой ForceFeedback. Однако в качестве недорогого, оригинального и во многом универсального аксессуара он очень неплох, особенно когда у вас нет возможности прикрутить руль к столу, например, при игре на большом экране телевизора. Да и работает он на расстоянии до десяти метров от приемника, что позволяет довольно гибко использовать его на приличном удалении от компьютера или игровой консоли.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Продолжая династию... Универсальные клавиатуры A4Tech X7 G800MU и A4Tech X7 G700

Как известно, большинство компьютерных игр привязано к клавиатуре. Даже в симуляторах, как правило, есть невероятное количество настроек, под которые не хватает кнопок и у самого продвинутого джойстика. Само собой, разработчики игровых и околоигровых манипуляторов не дремлют и постоянно выпускают на рынок нечто новое, бывает, даже "заточенное" под конкретный проект. Игровые же разработчики при этом печатают на боксах со своими продуктами рекламу оптимального, по их мнению, манипулятора.

Для 3D-шутеров уже давно существуют дополнительные игровые клавиатуры, позволяющие игроку намного более комфортно управлять закупкой оружия, переключением между режимами и т.д. Такие гаджеты обычно рассчитаны под левую руку, что не слишком тактично по отношению к левшам, но зато максимально эргономично для правшей. Исключение — клавиатуры универсальные (по мере возможностей), которые не слишком препятствуют работе и при этом создают немалый комфорт при игре. Взять для примера целое семейство игровых клавиатур от компании A4Tech, которое не так давно пополнилось новым, еще более удобным и универсальным девайсом.

Все упомянутые в названии данного материала клавиатуры имеют маркировку X7, что априори причисляет их к рангу игровых. Точно такую же маркировку носят и игровые мыши от того же производителя. Помимо обычных кнопок, эти "грызуны" имеют еще одну, дополнительную клавишу "тройного клика", позволяющую совершать по три выстрела за одно нажатие.

Но вернемся к клавиатурам. На днях в руки автора этих строк попало сразу две клавиатуры одной серии X7 — A4Tech X7 G800MU и A4Tech X7 G700 с общим "продолжением" 3xFast Gaming Keyboard PS/2. Что касается последней приставки, она явно свидетельствует о типе порта для подключения гаджета к компьютеру, а о том, что такое 3xFast, мы расскажем чуть ниже.

Рассматриваемые клавиатуры имеют довольно похожий внешний вид, если не считать, что у G800MU дополнительных клавиш и разъемов побольше, а у G700 есть ручка для переноски. Стоит сказать, что у X7 G700 и G800 есть своеобразный аналог — A4Tech X7 G100. Она "заточена" исключительно под игры, так как имеет лишь половину клавиш стандартной раскладки, которая традиционно используется геймерами для управления в шутерах. Однако такой девайс не способен оказаться полезным даже для банального набора текста, что уж говорить о полноценной работе.

Вновь обратимся к нашим "сестренкам". Надо сказать, что клавиатуры X7 G700 и G800 нельзя назвать полностью мультимедийными. Точнее, таковой нельзя назвать X7 G700, так как она имеет в своем активе лишь клавиши регулировки громкости звука — и только. X7 G800 в этом плане значительно более функциональная, ведь, помимо полного набора мультимедийных клавиш, она может похвастаться целыми 15 геймерскими клавишами, которые можно запрограммировать в игре под те или иные нужды. Правда, пять из них расположены прямо под "Space", что, конечно же, удобно во время игры, но не всегда уместно при наборе текста, так как, помимо игровых функций, упомянутым кнопкам заранее присвоены значения клавиш "=", "[", "]" "," и ".". Можно иногда и промахнуться и напечатать лишний символ. Впрочем, это дело привычки, к тому же, пять "лишних" игровых кнопок в некоторых играх могут оказаться далеко не лишними. При всем этом обе клавиатуры способны превосходно работать как в стандартном режиме, так и с игровыми настройками.

Оба девайса, как уже упоминалось выше, способны подключаться к порту PS/2, что обеспечивает своеобразную "экономию" зачастую дефицитных USB-портов. Впрочем, разъем USB у X7 G800 все-таки есть, но всего лишь для того, чтобы вывести USB-порт, размещенный на самой клавиатуре. Кстати, помимо USB-порта, вы можете "приблизить" к себе и оба аудиоразъема звуковой карты. Такие штекеры и гнезда у X7 G800 тоже есть. Никаких драйверов для реализации своих дополнительных функций ни одна, ни другая клавиатура не требует.

"Заточка" гаджетов под игры заметна еще до открытия упаковочной коробки, на которой разработчики



A4Tech X7 G800MU



A4Tech X7 G700

разместили огромную фотографию устройства. Клавиши, "W", "A", "S", "D", традиционно использующиеся почитатели шутеров для виртуального перемещения, а также стандартные кнопки управления курсором горят ярко-красным цветом резины, в которую их "заковали". Стоит также добавить, что клавиши "W", "A", "S", "D" в игровом режиме слегка приподняты по отношению к другим кнопкам, что лишь добавляет удобства.

Поясним, что означает "игровой режим": в комплекте, помимо самой клавиатуры, имеется "бонусный" набор из восьми вышеупомянутых клавиш, призванных заменить оныe с игровых прорезиненных на обычные — пластиковые. Для того, чтобы это было удобнее сделать, предусмотрено специальное кольцо с пластиковыми крючками, которыми легко подцепить и вытащить клавиши из их гнезд.

Однако понятие "игрового режима" на этом не заканчивается. Во время работы A4Tech X7 G800MU и A4Tech X7 G700 могут находиться в нескольких состояниях скорости: "Обычный", "Ускоренный", "Турбо" и "Экстрим". Время отклика в режиме "Экстрим" в три раза меньше, чем у обычной клавиатуры: всего 7,92 миллисекунды! Кроме того, с помощью другой функциональной кнопки вы можете переключить управление движением с курсорных клавиш (для игры) на клавиши "W", "A", "S", "D" (для работы за компьютером) и обратно. Также можно по желанию менять расположение клавиш "Ctrl" и "Caps Lock". Режимы работы сигнализируются цветовой индикацией соответствующих светодиодов. К примеру, желтый цвет светодиода режима управления свидетельствует о том, что "Ctrl" поменяли на "Caps Lock", а повторное нажатие на кноп-

Лазерная мышь Logitech Corded Mouse M500

Обычно при выборе такого незаменимого компьютерного аксессуара, как мышь или клавиатура, у большинства пользователей возникает вопрос: насколько комфорно будет использовать новый гаджет в компьютерных играх и в работе? Ниже вообще покупают два комплекта из мышки и клавиатуры одной серии или по отдельности — для игр и для работы, причем игровой "дуэт" зачастую втрое-вчетверо дороже, чем рабочий. Однако далеко не для всех подходит подобный вариант. Для одних это дороговато, а другие просто не видят смысла в подобных затратах, так как играют не так уж и часто.

И если для любой игры подойдет фактически каждая рабочая клавиатура, то в случае с мышками это бывает далеко не так. Игровая мышь, как правило, тяжелее и больше обычной, включает в себя с полдесятка дополнительных программируемых клавиш и при этом имеет значительно более высокое разрешение, чаще всего не слишком необходимое при работе.

Неплохой "золотой серединой" для решения проблемы выбора универсальной мышки, подходящей и для каждодневной работы, и для периодических игровых перерывов, может стать Corded Mouse M500 от компании Logitech, недавно дополнившей ряды своих специализированных игровых и рабочих "грызунов" несколькими моделями, которые можно вполне объективно назвать универсальными.

По своим габаритам Corded Mouse M500 достаточно велика: 125 миллиметров в длину, 65 — в ширину (в самом широком месте) и 40 — в высоту (в самой высокой точке). Таким образом, мышь подойдет людям со средними и крупными ладонями. Для детей и маленьких женщин стоит подобрать модель поменьше.

Как всегда, прежде всего — комплектация. В красивой коробке классического Logitech-дизайна я обнаружил, как ни странно, немного: саму мышь да несколько бумажек по ее быстрой установке. Скромненько, конечно, но все, что необходимо на первое время, имеется.

Сама мышь выглядит достаточно презентабельно: черный непрозрачный корпус с темно-серой серебристой вставкой, довольно крупный по размерам и "заточенный" исключительно под правую руку. Достаточно тугие кнопки, чтобы не нажимать их случайно, и достаточно легкие, чтобы не создавать неудобств в использовании. Всего — четыре клавиши плюс кнопка под колесиком скроллинга. Есть еще и переключатель режима работы колесика, но за кнопку его принять нельзя, так как к электронной части "грызуна" он не имеет никакого отношения.



Надо отметить очень эргономичный дизайн, не дающий руке утомляться во время работы и игры (последнее особенно приветствуется), несмотря на большой размер мышки. Две дополнительные кнопки расположены под большим пальцем, но перемещаются значительно туже основных, что позволяет вполне комфортно передвигать "грызун" по столу не думая о том, что можешь случайно включить ту или иную запрограммированную функцию.

Еще одной важной особенностью мыши является оригинальное зубчатое колесо прокрутки, выполненное из металла и, по сути, являющееся своеобразным "маховиком". В стандартном режиме колесико работает как обычное: один щелчок — сдвиг страницы на заданное количество линий вниз или вверх. Но стоит нажать на вышеупомянутую кнопку управления работой мышки, как вы попадаете в режим быстрой прокрутки, где как раз и проявляются свойства этого "маховика", так как он полностью лишается любых сдерживающих помех. Лишь легонько толкнув его пальцем, вы раскручиваете колесо до приличной скорости, и в итоге страницы на экране начинают мелькать просто с неимоверной быстротой. Так что, если часто работаете с многостраничными документами вроде книг, баз данных и т.п. или просматриваете таковые в Сети, теперь вы полностью лишаетесь проблемы нудного и утомительного скроллинга. Не надо даже смещать мышку к полосе прокрутки. Просто крутаните колесико и внимательно следите за происходящим на экране. Одно прикосновение к ролику — и все мгновенно замирает. Штука весьма удобная, так что, привыкнув к ней, вы вряд ли сможете нормально воспринимать классические мышки. Сложно сказать, может ли режим быстрой прокрутки пригодиться в играх, но, возможно, заядлые геймеры смогут найти для него достойное применение. В обычном же режиме колесико проворачивается довольно легко. Есть, конечно, некоторое сопротивление, но оно лишь окажет дополнительную услугу любителям "мышиных" игр. Особенно приятно, что характерных для некоторых "грызунов" неприятных пощелкиваний в данной мышке попросту нет. Колесико просто чуть-чуть сопротивляется.

Традиционно для многих мышек от Logitech, колесико скроллинга также может качаться вправо и влево для горизонтальной прокрутки, но, признаться, с современными разрешениями мониторов эта функция почти бесполезна.

Кстати, дополнительные кнопки, как и функции, возложенные на клавиши наклоняемого колесика, можно программировать, однако для этого необходимо установить программу Logitech SetPoint. Ее придется скачивать с официального сайта Logitech, так как никаких дисков с программным обеспечением, как уже упоминалось выше, в комплекте с мышкой обнаружено не было.

ку переведет светодиод в режим красного свечения и одновременно поменяет местами курсорные кнопки с "W", "A", "S", "D" и "Ctrl" с "Caps Lock". Плюс, в шутерах от первого лица очень удобно использовать для смены оружия не "номерные" клавиши 1-4, а 4 комбинации буквенных: A+S, A+W, S+D и D+W. Достаточно только приноровиться. Переключение скоростных режимов происходит примерно по такой же схеме. Красным цветом светодиод горит в режиме "Экстрим", а, скажем, зеленым — в "Ускоренном".

Но и это еще не все. Как известно, одним из главных "бичей" для клавиатур является любая жидкость, которую на них то и дело проливают. Хорошо еще если это чистая вода и ее совсем немного, но пиво, чай, кофе и другие липкие жидкости приводят к тому, что клавиатуру надо разбирать и отмачивать ее панель в горячей воде. Не поверите, но все клавиатуры линейки X7, включая героинь нашего сегодняшнего обзора, полностью лишены этого недостатка. Они не только водонепроницаемые, но и абсолютно "водопроходимые". Все компоненты полностью загерметизированы водостойким клеем, так что девайсы можно чистить и даже полностью погружать в воду на глубину 2,5 см сроком до 10 минут. Когда вы достанете клавиатуру, вся скопившаяся вода свободно стечет в специальные дренажные отверстия — и останется только дождаться, когда высохнут последние капельки. А можно и не ждать.

Если вы истинный фанат 3D-шутеров, но при этом не меньшую часть времени занимаетесь набором текста, иметь нечто подобное в своем арсенале вы просто обязаны. Примерно так же, как фанаты автогонок — руль, а любители авиасимуляторов — джойстик. Остается только решить, нужен ли вам дополнительный набор клавиш и аудиопорты, за которые придется доплатить примерно 4 у.е., так как A4Tech X7 G800MU стоит примерно 19 у.е., а A4Tech X7 G700 — 15; или же вам достаточно просто иметь полный контроль и высокую скорость отклика в играх, что G700 обеспечивает не хуже своей более продвинутой "сестры".

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Универсальные клавиатуры A4Tech X7 G800MU и A4Tech X7 G700 предоставлены магазином-салоном "Ultraprice"

В работе и играх мышка показала себя очень неплохо. Имея высокое разрешение лазерного сенсора, которое достигает значения 1000 dpi, Corded Mouse M500 позволяет на редкость точно позиционировать курсор как в сложных программах редактирования графики, так и в стратегиях с большим количеством юнитов и в 3D-шутерах для наиболее точного наведения прицела. Последнему также помогает большой размер и увеличенная масса мышки, снижающая инерцию при перемещении "грызуна" по столу.

Итог: Очень симпатичная, очень практичная и на редкость удобная мышка для использования людьми с большими руками. Вкратце ее можно охарактеризовать как "чувствительность и точность" — и во многом этому способствует высокое разрешение датчика. Logitech Corded Mouse M500 рекомендуется в основном почитателям стратегий, RPG, квестов и Counter-Strike (из-за высокой точности наведения и удобного ролика скроллинга). На "аркадников" и любителей симуляторов мышка, скорее всего, особого впечатления не произведет за ненадобностью в играх и пригодится в первую очередь для работы.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Игровой руль с обратной связью Logitech Formula Force EX

Несомненно, главным преимуществом любого игрового гаджета перед обычной мышкой или клавиатурой является его приближенность к органам управления транспортным средством в его, транспортного средства, симуляторе. Даже в аркадных симуляторах управлять виртуальным автомобилем или вертолетом с помощью руля или джойстика гораздо приятнее, чем с любой, пусть даже самой красивой и ультрасовременной, клавиатуры. Именно потому истинные геймеры по сей день тратят немалые или, если получается, умеренные деньги на приобретение новейших игровых манипуляторов для своих любимых симуляторов.

Лично я, как большой любитель погонять на виртуальных автомобилях, очень внимательно слежу за новинками на рынке игровых рулей и считаю, что компания Logitech является лидером в создании и производстве игровых манипуляторов и, в частности, "баранок". Отрадно, что, несмотря на преобладание в ассортименте ее продукции достаточно дорогих устройств, даже вполне приличный руль с полноценной обратной связью — Force Feedback — отечественные геймеры могут сегодня приобрести менее чем за $80. Таким можно назвать, к примеру, новый гаджет Logitech Formula Force EX, который, помимо приятного дизайна и функции Force Feedback, импонирует своей надежностью и наверняка сможет прослужить вам очень долго.

Диаметр "баранки" — 10 дюймов, что составляет около 25 сантиметров и является стандартом для гоночных рулей, предназначенных для компьютерных игр. Угол поворота достигает 180 градусов, что не очень много, но вполне приемлемо, так как, судя по дизайну, конструкторы хотели объединить в одном изделии дизайн "формульных" рулей и рулей для раллийных автомобилей.



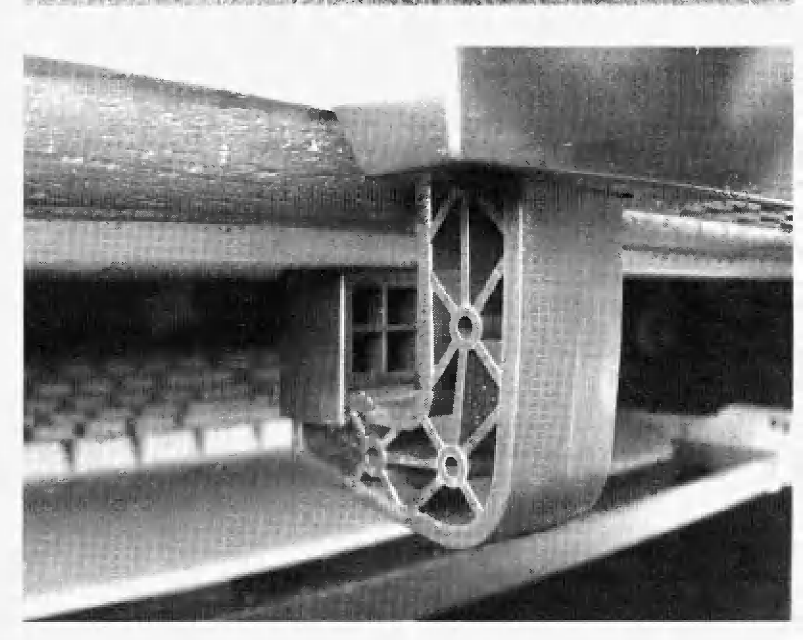
"Баранка" снабжена резиновыми накладками, которые позволяют рукам не соскальзывать даже во время самых напряженных игровых ситуаций. Кроме того, на руле присутствуют удобные углубления для больших пальцев рук, помогающие в управлении автомобилем. На обратной поверхности рулевого колеса расположено два небольших шифтера, которые могут быть использованы для переключения скоростей во время гонки или в каких-либо других целях, к примеру, для быстрого взгляда назад и ручного тормоза. Впрочем, для того чтобы посмотреть назад или даже по сторонам, на "баранке" предусмотрен переключатель видов HAT в виде стандартного восьмипозиционного "крестика" круглой формы. Кроме того, на панели рулевого колеса имеется еще целых десять кнопок, четыре из которых пронумерованы и для пущего удобства расположены чуть левее большого пальца правой руки. Остальные кнопки, что называется, "безымянные", и их нумерацию можно выяснить исключительно при тестировании и настройке параметров руля.

Formula Force EX подключается непосредственно к любому свободному USB-порту, причем желательно не через USB-хаб, а напрямую к материнской плате. Кабель с соответствующим разъемом исходит из корпуса рулевой колонки. К рулевой же колонке при помощи нехитрого кабеля с разъемом, напоминающим старый добрый COM-порт, подключаются и педали. Правда, предварительно необходимо установить драйвера. Это *обязательное* условие! Не стоит им пренебрегать, так как поспешное подключение может повлечь за собой необходимость последующего удаления устройства из списка и переустановки его заново. Подключение прошло без каких-либо проблем, и девайс заработал, как говорится, "с полпинка". Калибровка прошла более чем успешно, и я приступил к осваиванию гаджета.

Стоит признать, рулевое колесо очень удобное. Более того, его "гибридная" конструкция и в самом деле позволяет довольно неплохо как справляться с раллийными болидами, так и добавлять реализма в управление серийными автомобилями. Большое же количество функциональных клавиш, несомненно, пригодится в гонках на болидах "Формулы" любой разновидности, а также в аркадных "боевых" гонках.

Оригинальные резиновые накладки действительно не позволяют рукам соскальзывать, а небольшой диаметр "баранки" помогает быстро реагировать в различных игровых ситуациях. Сама рулевая коробка на редкость небольшая и крепится к столу двумя встроенными в корпус самой коробки струбцинами. Струбцины пластмассовые, но довольно массивные и прочные. Однако ни на нижней поверхности корпуса рулевого блока, ни на прижимных поверхностях струбцин нет ни намека на какое-либо резиновое покрытие. Так что, чтобы прочнее приладить руль к столешнице, придется завернуть винты посильнее. Только не перестарайтесь! Струбцины имеют достаточно небольшой "вылет" и позволяют, если закрепить руль на крышке стола, еще и пользоваться клавиатурой, установленной на выдвижной каретке.







Реализация функции Force Feedback довольно неплохая. Максимальную силу сопротивления конструкторы не стали слишком завышать, поэтому в большинстве игр на резких виражах руль из рук не вырывает, как это случается с более мощными и массивными рулями от Logitech. Однако сопротивление вполне достаточное для того, чтобы придать игре реализма: четко ощущаешь, когда съезжаешь с дороги на гравий или траву, и явственно чувствуешь проходящие под колесами железнодорожные рельсы, доски и брусчатку. Причем все с должной реалистичностью — сила вибрации соответствующая.

Только вот есть один недостаток. Из-за того, что рулевая колонка очень легкая, при сильной вибрации она, как бы это сказать, "трещит". Но "трещит" не по швам, а скорее "шумит". Так что делайте или звук колонок погромче, или силу вибрации поменьше. Кстати, в играх, не поддерживающих функцию Force Feedback, сервомоторы руля начинают действовать как обычная пружина, возвращающая рулевое колесо в центральное положение.

Педальный блок очень легкий и в процессе игры, даже несмотря на резиновые ножки, может запросто скользить по гладкому полу, приводя игровой процесс в настоящее испытание. Впрочем, это относится к игрокам с размером ноги никак не меньше 45-го. Дело в том, что площадка для постановки ваших пяток относительно широкая и длинная, так что, если приноровиться, ваши ноги довольно легко смогут удерживать на месте всю педальную платформу. Кроме того, наличие на полу коврового покрытия полностью снимает вышеописанную проблему.

Приятной особенностью педального блока является разница в усилии нажатий на педали, так что, нажимая на педали, вы почувствуете максимум того, что могли бы ощутить при управлении реальным автомобилем. Все дело в том, что в настоящей машине педаль газа более "легка на ходу", и давить на нее не в пример легче. Тормоз же, наоборот, более тугой. Именно такой расклад вы и обнаружите в педалях от руля Logitech Formula Force EX.

В общем и целом, данный руль можно вполне рекомендовать для не слишком привередливых геймеров со средними финансовыми возможностями.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Игровой руль Logitech Formula Force EX предоставлен сетью магазинов "Ситилайн"

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

"Крепкий орешек" переезжает в комиксы

Лейтенант Джон МакКлейн, разгромивший всех террористов в четырех полнометражных фильмах сериала Die Hard, теперь принялся за комиксовых злодеев. За графическую историю **Die Hard: Year One** перед читателями головой отвечает западный коллектив BOOM! Studios. Действие комикса разворачивается в 1976 году, на празднике по случаю 200-летия принятия Декларации независимости США. МакКлейн еще не спасал жену из небоскреба, не истреблял пачками террористов, пока он — всего лишь обычный молодой полицейский. Очевидно, именно в 1976 году еще не оперившемуся Джону придется впервые столкнуться с суровым мировым терроризмом. На Западе первый комикс новой серии уже поступил в продажу.

Новеллизации по Starquake

Очевидно, вселенной MMO-игрушки **Starquake** не дают покоя лавры вселенной S.T.A.L.K.E.R. В активе у Starquake уже, кстати, есть один роман — "Конкуренты" от Сергея Лукьяненко. Теперь дело за тематическими сборниками рассказов. В августе стартовал литературный конкурс для зарегистрированных участников игры. Состязание будет продолжаться до 20 октября, а затем голосованием будут выбраны 20 лучших рассказов. Ну а уже лучшие истории из этой двадцатки получат место в сборнике рассказов по Starquake, бок о бок с произведениями маститых писателей-фантастов.

"Современная война" в комиксах

Не только Джону МакКлейну хочется понравиться поклонникам графических историй — новыми комиксами в не столь отдаленном будущем обзаведется и вселенная Call of Duty. DC Comics в настоящее время ведет работу над серией графических историй по мотивам **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Главным героем новых комиксов выступает боец Task Force 141 по прозвищу Ghost (Призрак), который носит маску скелета на лице. Всего планируется



шесть выпусков комикса о бесстрашном борце с терроризмом — мы узнаем, как Призрак получил свою кличку и какой дорогой пришел в Task Force 141.

Точная дата поступления в продажу графической версии Modern Warfare 2 не известна, предположительно, комиксы доберутся до магазинов 10 ноября, когда выйдет соответствующая игра.

Hugo 2009

9 августа в канадском городе Монреале были объявлены лауреаты очередной книжно-фантастической премии **Hugo**. Упомянем самые интересные, на наш взгляд, номинации. Hugo-2009 в номинации "Лучший роман" получил Нил Гейман за "Кладбищенскую книгу". Лучшей повестью стала "Нексус Эрдманна" писательницы Нэнси Кресс. Hugo за лучший рассказ завоевало произведение "Выдох" Теда Чана. А лучшей нехудожественной книгой стал труд Джона Скальцы "Ваши письма с угрозами будут оценены". Наши поздравления победителям.

Релизы

"Наш ответ" Стефани Майер и ее "Сумеркам" в прошлом месяце представило публике издательство "Эксмо" — на свет в серии "Пленники сумерек" появился роман **"Влечение"** Елены Усачевой. Да-да, эта книга тоже рассказывает о романтичной любви бедной смертной девушки к красавцу-вампиру, и даже обложка нового романа оформлена в стиле "Сумерек". А аннотация, помимо очередной слезливой истории для девочек, щедро обещает нам уже и фильм по "Влечению".

Другую книжку, оформленную в стиле работ все той же Майер, выпустили издательства АСТ и "Астрель". Роман **"И придет всадник"** Роберта Лаури, судя по аннотации, представляет собой мистический триллер, в котором фигурирует загадочный убийца Викинг, в компании своры "собако-волков" отправляющий на тот свет тех, кто ему чем-то не понравился. Остановить Викинга берутся двое агентов ФБР.

Издательство "Азбука" в прошедшем месяце с какого-то перепугу разродилось целой обоймой игровых новеллизаций. Во-первых, был официально дан старт русскоязычной версии книжной серии Gears of War — свет увидела книжка **"Боевое братство"** писательницы Карен Тревисс. Маркус Феникс, естественно, ходит в главных героях романа. Во-вторых, новым литературным произведением пополнилась и русскоязычная серия новеллизаций Halo. Очередная встреча с Мастером-Шефом, его друзьями и врагами ждет тех, кто прочтет книгу **"Падение Предела"** Эрика Ниланда. Роман расскажет историю обороны планеты-крепости Предел от сил инопланетных захватчиков. Наконец, в августе появился на свет и очередной роман в "космической" серии Х — речь идет о книге **"Нопилей"** Хельге Краутца. Главный герой романа — воин-ящер Нопилей, разыскивающий потерпевший крушение космический корабль на одной дикой, богом забытой планете.

АСТ же порадовало поклонников серии S.T.A.L.K.E.R. — сразу два новых романа увидели свет в августе. Книга Сергея Вольнова **"Ловчий желаний"** предлагает нам взглянуть на Зону будущего. Какой станет эта гиблая земля десятки лет спустя? Ответ на этот вопрос получат те читатели, которые согласятся отправиться в путешествие по Зоне в компании журналиста, главного героя романа "Ловчий желаний".

Роман **"В зоне тумана"** Алексея Гравицкого знакомит читателей со сталкерами Угрюмым и Мунлайтом. Первый — странный, удачливый искатель артефактов, сбывающий найденный хабар за бесценок. Второй — веселый и жизнерадостный парень, живущий одним днем. Мунлайт и Угрюмый принимают заказ странного человека, слезно просившего отвести его к Монолиту. Дальше — дорога, приключения, загадки — короче, все как обычно.



Наконец, "Эксмо" собралось-таки продолжить серию "MYST. Черная книга 18+" очередным произведением Александра Варго. Роман **"Дом в овраге"** будет пугать читателей жуткими тайнами из прошлого, старым страшноватым домиком, стоящим посреди Богом забытого лесного оврага, и неведомым убийцей, разгуливающим по лесу в клоунском гриме.

AlexS

НОВОСТИ КИНО



Грядущий режиссерский проект Сильвестра Сталлоне **"Невозмутимые"** сможет похвастаться новым героем. **Брюс Уиллис**, вероятно, проникся идеей грядущего боевика и нашел в своем рабочем графике время для участия в съемках картины. "Я пока что ничего не знаю о своем персонаже, даже сценария не видел. Но с огромным удовольствием приму участие в съемках", — сказал актер в интервью MTV. По имеющейся информации, Уиллис сыграет небольшое камео, а также появится в одном кадре вместе со **Слаем** и **Шварценеггером**. Основные съемки фильма уже успешно завершены, однако время для работы над другими сценами у Сталлоне всегда найдется. Выход "Невозмутимых" намечен на апрель 2010 года.

Ксандер Кейдж возвращается. Таково — в буквальном смысле слова — рабочее название третьей части боевика **"Три икса"**. Работу над картиной, вместо переметнувшегося недавно на иной проект Роба Коэна, курирует на данный момент бывший оператор "Форсажа" и "Сорвиголовы" **Эриксон Кор**. Работа над сценарием под руководством **Джона Бранкато**, **Майкла Ферриса** и **Ричарда Уилкса** уже завершена. Возвращение **Вина Дизеля** в родные пенаты шпионского боевика начнется уже в начале будущего года.

Не успел Рассел Кроу вжиться в образ **Робина Гуда** в эпопее Ридли Скотта "Ноттингем", как уже не за горами новая версия истории о благородном воре. Время действия будущей картины переместится из средневековой Англии в антиутопичный Лондон будущего, а Робин и его воровская шайка займутся воодушевлением приунывшего было населения мегаполиса к борьбе. Таков в общих чертах синопсис сценария, написанного **Джейсоном Холлом**, автором недавней мелодрамы с Эштоном Катчером "Бабник". Режиссером будущей ленты выступит занимавшийся доселе исключительно рекламными роликами **Николай Фуглсиг**. Курировать его работу будет **Чарльз Ровен**, продюсер нашумевшего в прошлом году "Темного рыцаря", а значит, стоит верить в успех предприятия.

Джерри Брукхаймер переключился от продюсирования приключений морских свинок — шпионов в недавней "Миссии Дарвина" на постановку графической новеллы о противостоянии роботов и людей. Комикс **World War Robot** был создан художником **Эшли Вудом** в форме записей участников войны, которая ведется на Земле, Луне и Марсе. Продюсерами проекта выступят автор новеллы, а также менеджер издательства IDW, выпустившего в печать комикс, **Тэд Адам**. Больше сведений о новой экранизации комиксов пока не поступало.

"Терминатор 4" уже миновал, и его режиссер **МакДжи** пока не очень стремится заняться его возвращением. Вместо этого он переключился на подготовку к съемкам другого, не менее интересного проекта — экранизации приключенческого романа **"20,000 лье под водой"**. На роль капитана уже прочат актера **Сэма Уортингтона**, сыгравшего главные роли в минувшем "Терминаторе" и будущем "Аватаре" Джеймса Кэмерона. "Мне хочется больше придерживаться книги и отступить от того фильма. Мне интереснее история Аронакса, а также то, как Немо стал тем, кем он стал. Так что, в отличие от прежней версии, у моего Немо будет где развернуться. Также наш фильм будет снят с учетом современных особенностей. Мне нравится та версия, но у них, к примеру, обе героини были проститутками. Есть парочка черных — и все погибают. Сейчас такое не пройдет", — не скупился на обещания МакДжи. Не забыл режиссер подогреть ожидания фанатов по поводу очередного "Терминатора", клятвенно заверив учесть все ошибки прошлой ленты и добавить в новую немного юмора и сарказма. Главное, последний ингредиент режиссеру оставить в покое, а то не ровен час получится что-нибудь вроде "Терминаторы Чарли: Только вперед". И тогда уж будет точно не до смеха.

Застопорившаяся было экранизация культовой **игры BioShock** получила шанс на светлое будущее и даже настоящее. **Гор Вербински** отказался от кресла режиссера проекта, ограничившись продюсерскими функциями, в пользу режиссера "28 дней спустя" **Хуана Карлоса Фреснадильо**. Такие коллизии в судьбе фильма вызваны полнейшим отсутствием средств к большему его финансированию. Поэтому студии Universal не оставалось ничего другого, кроме как ставить у руля экранизации более сговорчивого и менее требовательного к финансам постановщика. Сценарий фильма уже написал **Джон Логан**, чей сюжет идет вплотную к виртуальному первоисточнику.

После успешного старта в прокате нового боевика **Стивена Соммерса "Бросок кобры"** с полей пришли ожидаемые вести о том, что **сиквелу** быть. Но, вероятно, уже без участия самого режиссера. Можно только гадать, были ли слухи о низких результатах тест-просмотров ленты и удаления Соммерса от финального монтажа "Кобры" правдой или умелым пиаром, однако студия Paramount явно дала понять, что кандидатура режиссера будет вакантной. Хотя до предварительных результатов стоит скептически относиться к подобным новостям: надо же как-то поддерживать интерес публики к проекту. Даже за счет репутации Соммерса.

Необычная просьба поступила к студии Warner Brothers. Зять культового режиссера **Стэнли Кубрика Ян Харлан** обратился с предложением снять так и нереализованный его тестем проект о Холокосте. Драма **Aryan Papers** должна была рассказать историю польской еврейки и ее племянника, выдававших себя за католиков ради спасения собственных жизней в годы Второй мировой войны. В качестве основы сценария фильма была взят роман Лоис Беджли Wartime Lies. Харлан рассказал, что Кубрик свернул свой проект в начале 90-х из-за выхода картины по схожей тематике Стивена Спилберга "Список Шиндлера". В качестве режиссера Ян предложил Энга Ли, автора драм "Штурмуя Вудсток", "Халка" и пр. "Мне очень жаль, что этот фильм так и не был снят, но решение принимали Кубрик и Warner, — говорит Харлан. — Скорее всего, на тот момент нужно было поступить именно так". Сами же студийные боссы Warner пока никак не отреагировали на сие предложение.

Кэтрин Хардвик, режиссер "Сумерек", после своего отстранения от должности постановщика сиквела "Новолуния" переключилась на постановку фильма о Красной Шапочке. **The Girl with the Red Riding Hood** является переосмыслением старой доброй сказки на более жуткий и мрачный манер и курируется студией Леонардо ДиКаприо Appian Way. За сценарий уже уселся автор "Дитя тьмы" **Дэвид Джонсон**. Сроки начала работ над съемками пока не разглашаются.

Клиффорд Дональд Саймак

Начало прошлого столетия было очень бурным. Помимо множества других революций, происходила революция техническая, наступила эпоха пересмотра ценностей, философских взглядов и убеждений. Большинство именитых авторов того периода так или иначе сталкивались с жанрами мистицизма и фантастики. Наиболее яркими представителями предшествующих поколений были Жюль Верн, Артур Конан Дойль, Герберт Уэллс. Причем и наука того времени была не лишена мистицизма. Например, когда Томас Алва Эдисон впервые продемонстрировал елочную гирлянду из раскрашенных электрических лампочек, то поверг зрителей в ужас, хотя, очевидно, ждал другого эффекта.



Очень много для развития фантастики как жанра сделал Герберт Уэллс, причем зарабатывать на жизнь ему (как, собственно, и Дойлю и многим другим) приходилось публикацией рассказов в газетах и журналах. Сам характер Уэллса во многом типичен для фантастов последующих периодов. То есть — человек науки с очень широким кругозором, журналист. Типичен — за исключением, пожалуй, Роберта Говарда, автора "Конана", который застрелился у себя в машине в возрасте 30 лет, потому как был не приспособлен к своему времени, ему не хватало денег на лечение своей матери, что и привело к трагедии. Что самое удивительное, за очень короткий период Говард открыл целое направление фантастики, создал произведения, которые после прославили Голливуд и по сей день эксплуатируются в компьютерных играх.

Клиффорд Дональд Саймак является практически ровесником Говарда: родился он 3 августа 1902 года в штате Висконсин (США). Поступил в университет в Мэдисоне, но не окончил его, предпочев труд журналиста. Поселился в Миннеаполисе, где, собственно, и прожил всю жизнь. Начал с рассказов о войне и вестернов, публиковался в различных изданиях. В 1931-ом написал свой первый фантастический рассказ, а в 1932-ом — еще четыре: "Голос в пустоте", "Мятеж на Меркурии", "Нечисть из космоса" и "Золотой астероид".

Уже в 1933-ем Саймак решил оставить эту тематику именно в виде рассказов, хотя вернулся к ней в 1935-ом, выпустив из-под своего пера "Создателя". Это произведение было не совсем типично для Клиффорда, как и для фантастики того периода в целом. Дело в том, что оно было сделано в пасторально-религиозном стиле. Впрочем, если смотреть на другие произведения мастера, то оттенки религиозности, желания мирного взаимодействия людей и других цивилизаций, веры в доброту разума отцу современной американской фантастики никогда не были чужды. Хотя Саймак никогда не уходил в глубокие философствования, особенно на религиозные темы (что, например, можно в большей мере наблюдать у Рэя Брэдбери), иногда просто предпочев экшен. События его рассказов и романов обычно развиваются стремительно и захватывающе, как в хорошо сделанном детективе.

В 1938-ом, а именно этот год принято считать началом отсчета "золотого века" научной фантастики США, Саймак уже плотно сотрудничал с Джоном Кэмпбеллом и его журналом Astounding Science Fiction. Это была так называемая "могучая кучка", где Клиффорд работал вместе с Азимовым, Ван Вогтом, Дель Реем, Каттнером, Старджоном и Ханлайном. В 1939-ом у Саймака выходит повесть-роман "Космические инженеры" — произведение, которое даст фору любым потугам современных голливудских сценаристов.

Но фантастика тогда большей частью рассматривалась как искусство, которое не могло приносить ощутимый доход, поэтому Саймак продолжил свою деятельность на журналистском поприще. В 1939-ом он подписывает контракт с городской газетой Minneapolis Star and Tribune, где остался до ухода на пенсию в 1976-ом. Время было не из простых, но в 1949-ом Саймак стал редактором отдела новостей Minneapolis Star, а в 1961-ом, будучи уже очень именитым писателем-фантастом, — координатором научно-популярной серии Minneapolis Tribune. Вернее, слава пришла к нему намного раньше, после сборника новелл "Город", за который он получил Международную премию в жанре "фэнтези". Впрочем, Саймак за всю свою жизнь получил практически все премии, которые существовали тогда для фантастической литературы, а "Хьюго" — так и вовсе три раза.

60-е годы принято считать "золотыми" для Саймака. В этот период он писал в основном романы. "Что может быть проще времени" (1961), "Почти как люди" (1962), "Пересадочная станция" (1963), "Все живое" (1965), "Заповедник гоблинов" (1968) — сейчас это классика. Но такой напряженный и упорный труд не мог не сказаться на здоровье. В 70-е Клиффорд уже не мог писать большие произведения, в основном переключившись на короткие повести и рассказы. Конечно, большинство читателей требовало продолжения работ эпохи 60-х, но человек — это не машина, о чем часто Саймак и писал. В 1976-ом он спокойно ушел на пенсию, параллельно с этим получив от Американской ассоциации фантастов награду Damon Knight Memorial Grand Master Award. Далее его рассказ "Грот танцующих оленей" (1980) в 1981-ом году получил сразу три весомых премии — "Хьюго", "Небьюла" и "Локус". Работал Клиффорд Саймак вплоть до конца своей жизни — до 25 апреля 1988 года.

В советской печати Саймак впервые появился в 1957-ом году, когда журнал "Знание — сила" опубликовал его рассказ под названием "Однажды на Меркурии". После этого писатель стал чуть ли не самым любимым среди наших поклонников фантастики. С другой стороны, очень мало произведений Саймака экранизировано, хотя опытный читатель может увидеть множество заимствований из его творений, причем не только в кино, но и в рассказах и романах других именитых авторов.

Саймак предсказал появление компьютерных игр, назвав их "дименсино" и очень точно определив, описал множество устройств, которые впоследствии стали реальностью, создал достаточно много научно-философских постулатов.

Кристофер
christopher@tut.by

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1	↑	2	Prototype	78
2		-	Call of Juarez: Bound in Blood	73
3		-	Overlord 2	48
4-6		-	Anno 1404	44
4-6	→	3-4	X-Men Origins: Wolverine	44
4-6	↑	8-10	Plants vs. Zombies	44
7		-	Street Fighter 4	37
8	→	3-4	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	32
9-10	↓	6-7	The Sims 3	30
9-10	→	6-7	Killzone 2	30
11		-	Bionic Commando	29
12	↓	5	Ghostbusters: The Video Game	28
13	↑	18-19	ArmA 2	26
14		-	Trine	24
15	↓	11	Red Faction: Guerrilla	22
16-17	→	8-10	Velvet Assassin	21
16-17	↓	13-15	Турор: Голос цвета	21
18	↑	21-22	Terminator Salvation: The Videogame	17
19-21	→	8-10	Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	16
19-21		-	Harry Potter and the Half-Blood Prince	16
19-21	→	13-15	Still Life 2	16
22-23	↓	18-19	Fallout 3: Broken Steel	12
22-23	→	24-26	Zeno Clash	12
24-26		-	Spore: Galactic Adventures	10
24-26		-	Transformers: Revenge of the Fallen – The Game	10
24-26	→	27-29	Сталин против марсиан	10
27-30	→	27-29	Gobliiins 4	9
27-30	↑	30-31	Battlestations: Pacific	9
27-30	→	24-26	Company of Heroes: Tales of Valor	9
27-30		-	Killing Floor	9
31		-	Fallout 3: Point Lookout	8
32-34		32-34	Damnation	7
32-34		-	FUEL	7
32-34		-	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	7
35		35	Afro Samurai	5
36	→	39	Ceville	4
37-38	↓	32-34	Бельтион: Свод Равновесия	3
37-38	→	38	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	3
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	282

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		1	Трансформеры: Месть падших	101
2		2	Терминатор: Да придет спаситель	80
3		-	Ледниковый период 3: Эра динозавров	76
4	→	4	Адреналин 2: Высокое напряжение	63
5	→	3	Люди Икс: Начало. Росомаха	62
6	↓	5	Ангелы и Демоны	60
7	→	6	Звездный путь	35
8		-	Ночь в музее 2	33
9	↑	10	Рок-волна	17
10		-	Битва за планету Терра	13
11-12		-	Джонни – Бешеный Пес	12
11-12		-	Антихрист	12
13	→	14	Сделай шаг	3
14	→	13	Обещать – не значит жениться	2
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	259

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

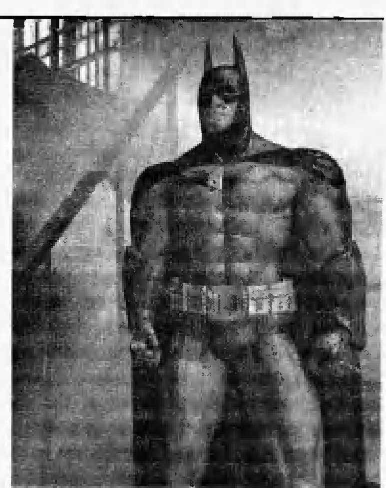
Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

Коллекционные издания Batman: Arkham Asylum и Risen

Компания "Новый Диск" обнародовала информацию о содержании коллекционного и подарочного изданий компьютерной версии экшена Batman: Arkham Asylum, которые поступят в продажу 17 сентября. Подарочное издание включает в себя DVD с Batman: Arkham Asylum, DVD с фильмом о создании игры и видеороликами, полное цветное руководство пользователя на русском языке и красочный плакат. В коллекционную версию, помимо всего перечисленного, входит еще и нашивка из бронзы и серебра с логотипом игры. Интересно, сколько она весит?..

Представители "Нового Диска" рассказали и о том, что войдет в специальные издания ролевой игры Risen от Piranha Bytes, которая поступит в продажу этой осенью. Компания собирается выпустить не только экономичную, но также подарочную и коллекционную вариации проекта. В коробке с подарочным изданием вы найдете: диск с игрой, диск с фильмом о создании Risen, руководство пользователя, красочный артбук, двухсторонний плакат с автографами разработчиков и карту острова Фаранга от королевского картографа. Коллекционное издание выйдет ограниченным тиражом — всего 500 экземпляров. Зато в коробке с ним, помимо уже перечисленного набора, можно будет обнаружить шестнадцатисантиметровую статуэтку монстра из игры.





Бэтмен в Книге рекордов Гиннесса

Экшен Batman: Arkham Asylum своим выходом произвел эффект разорвавшейся бомбы. Конечно, от игры ждали многого, но ее оценки стали приятной неожиданностью как для издателей, так и для разработчиков. Более того, ее достижения отметили на более высоком уровне. Batman: Arkham Asylum уже успел попасть в Книгу рекордов Гиннесса как наиболее высоко оцененный критиками проект о супергерое за всю историю видеоигр.

Средняя оценка Batman: Arkham Asylum в обзорах критиков составляет 91,67% из 100%. Согласитесь, подобное достижение действительно заслуживает упоминания в именитой Книге рекордов.

АНОНС

Call of Duty: Modern Warfare 2

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Infinity Ward*
Издатель: *Activision*
Похожие игры: *серия Call of Duty*
Дата выхода: *10 ноября 2009 года*
Официальный сайт игры: *www.modernwarfare2.infinityward.com*

Давайте честно признаемся: сериал Call of Duty до выхода Modern Warfare числился у нас далеко не в фаворитах и не в виновниках "изрешечивания" карманных календариков маминой иголкой. Дни до релиза первых трех частей мы не отсчитывали, деньги на коллекционные издания не откладывали, а лишь смиренно принимали новую игру серии в порядком надоевшем сеттинге Второй мировой. Да, вы и сами прекрасно знаете, что после выхода Call of Duty 4 про русских в ушанках и "трениках" с лампасами, а также вооруженных до зубов боевиков и ядерную бомбу ситуация полностью изменилась. Те славные десять часов прохождения, которые подарили нам два года назад Infinity Ward, по испытанным эмоциям могли сравниться только с уколом адреналина прямо в сердце или со съеденной банкой сгущенки на пустой студенческий желудок. Стать за один присест "виновником" смертной казни, снайпером в заброшенной Припяти, диверсантом на военном корабле, свидетелем ядерного взрыва и палачом зловредного террориста в условиях и рамках так называемого рельсового "спинномозгового" шутера — согласитесь, довольно заманчивое предложение.

После всего из себя посредственного и серого World at War интерес к сериалу Call of Duty, по идее, должен был снова немного упасть. Но мы-то с вами знаем, что все дело в разработчике. Прошлогодний шутер про сами знаете какую войну делали Treyarch, а вот за создание Modern Warfare и его готовящегося сметать в чартах продаж всякую "шелуху" сиквела ответственна наша глубокоуважаемая Infinity Ward. Сразу скажем: да, будет очень круто, как и два года назад. И даже больше. А теперь — подробности.

Второй заход

Казалось бы, что сможет нового принести Call of Duty: Modern Warfare 2? Тот же сеттинг: никаких аутентичных зарисовок — только реальный нынешний мир, точнее, его восточно-европейская часть. Быть главным плохим парнем вновь вызвался очередной бородатый дядька кавказских кровей, то есть жестокий, своенравный и помешанный на войне психопат. Но вот некоторые составляющие сиквела все-таки улучшатся, причем их более чем достаточно.

Вариантов прохождения отдельного задания разработчиками будет прописано несколько, причем в некоторых случаях они будут в корне отличаться друг от друга. Хотите — следуйте строгим указам своего напарника и проходите задание в режиме полной скрытности. Ну а если же пребывание в тени вам чуждо, то очередь из автомата с последующей яростной перестрелкой на уровне вам в помощь. Вдобавок, сама архитектура локаций будет спроектирована таким образом, что вся окружающая обстановка посчитает своей задачей спровоцировать игрока на исследование и выбор различных вариантов прохождения.

Единственный пока спорный момент в Modern Warfare 2 — это "образованность" искусственного интеллекта. Здесь, как мы полагаем, опираясь на имеющиеся факты, революций или кардинальных улучшений не предвидится. Расстановка сил остается прежней: есть пуленепробиваемые вы — и есть все остальные. Конечная цель — перестрелять все движущиеся тела и даже их отдельные части, поучаствовав в тысяче и одной шикарной постановке.

Подвох состоит в том, что теперь опостылевшую линейность будут прикрывать, хм, мнимой вариативностью, используя вышеупомянутые трюки с архитектурой уровней. Может, это и к лучшему. Во-первых, ждать полноценно реализованную "песочницу" от Infinity Ward было бы наиглупейшим занятием, с другой — построить во всех планах интересный и глубокий sandbox-геймплей еще никому, за исключением создателей inFamous, не удавалось.

"С нами бох!"

(c) Владимир Макаров, Call of Duty: Modern Warfare 2

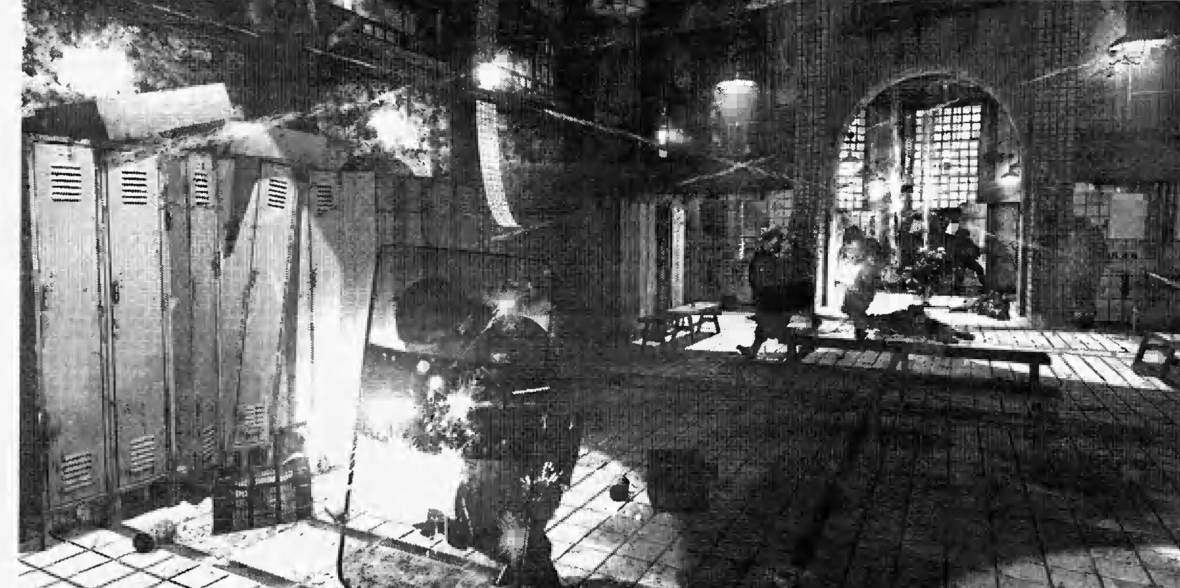
Но мы ждем Modern Warfare 2 не для того, чтобы поковыряться в "песочнице". Главное тут — постановка миссий и увлекательность самого действия. С этим у создателей игры все более чем в полном порядке. Доступная видеонарезка прохождения первой миссии сразу дает понять: не растерять за два года фирменный горячий пыл Infinity Ward удалось. Грациозное скалолазание в компании с напарником с последующим скоростным заездом на снегоходе... В общем, это тот самый случай, когда в действительности все выглядит в сто раз лучше, чем звучит на словах.

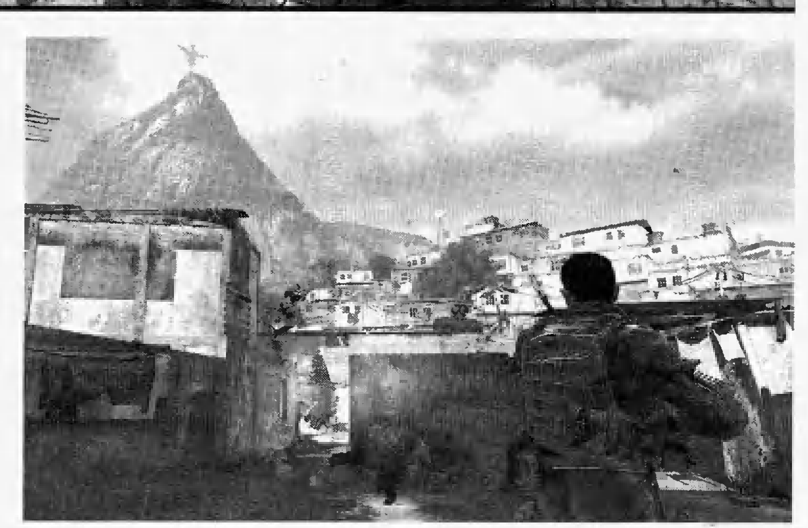
Физическая модель также подвергнется улучшениям. Конечно, ждать от нее откровений, как от грядущей Red Orchestra: Heroes of Stalingrad, нам не стоит, но, скажем, теперь брошенная граната будет катиться по земле по всем правилам — ее форма вытянутая, а значит, и катиться она будет не ровно и гладко, как идеальная сфера, а соответствующим образом — "ковыляя" по полу.

Кстати, о снаряжении и боеприпасах. В моделировании их поведения Infinity Ward преуспели приблизительно настолько же, насколько создатели Gran Turismo 5 — в моделировании поведения автомобилей. Ну и сами модели снаряжения списаны с реальных прототипов до последней заклепки: у разработчиков есть целый сквад моделлеров, который как раз занимается поиском любых, сколь-либо заметных отличий трехмерных игровых "пушек" и обмундирования от реальных прототипов. Вам лучше и не знать, что в студии делают с теми, кто провинился и сделал мушку прицела на полмиллиметра толще.

Баллистика также обещает быть на высоте — помните эпизод из первой Modern Warfare, где нужно было из снайперской винтовки попасть промеж глаз "главному плохишу",













учитывая при этом направление ветра и дальность полета пули? Теперь тут такое сплошь и рядом. А если вы попытаетесь забавы ради пострелять из автомата по элементам окружающей обстановки — будь то местные заборчики, столы, компьютерная техника и стулья, — вас в ту же секунду начнет обволакивать рой из соответствующих обломков, щепок и чуть ли не бетонной пыли. Все, разумеется, будет происходить по законам физики, но тотальной разрушаемости, как в той же Red Faction: Guerrilla, ждать, разумеется, не стоит.

Перейдем к врагам. Напомним, что на данный момент реалистичнее всех умирают "слоники" из Killzone 2 — они там цеплялись за перила, ужасающе правдоподобно реагировали на попадания пуль в тело, бились в предсмертной агонии и чуть ли не стояли на коленях, моля о пощаде. Так вот, по уверениям разработчиков, нечто подобное можно будет увидеть и в Modern Warfare 2.

Побывать и насадить всем инакомыслящим сами знаете какую демократию на этот раз нам предстоит в Афганистане, Казахстане и даже в Бразилии. У нас пока наибольший интерес вызывает последняя. Пройтись в белых штанах, аки Остап Бендер, по солнечному и многолюдному Рио-де-Жанейро с винтовкой наперевес — то еще удовольствие, согласитесь. Полный список всех стран пока еще не оглашен и, как нам кажется, не будет обнародован до самого релиза.

С графикой и звуком дела будут обстоять более чем традиционно: текстурам разрешение увеличат, добавится парочка новомодных постэффектов, а звуки перезапишут и сделают еще сочнее — необходимый набор для выживания в суровых реалиях 2009-го года готов.

Кооператива из World at War, к сожалению, не будет. Точнее, не будет полноценного кооператива. Вместо него нам предложат режим Special Ops. Его суть заключается в том, что игроку за отведенное время нужно выполнить какую-нибудь простую задачу — остаться в живых, выбраться из здания и так далее. Фокус в том, что принимать участие в этом режиме могут несколько пользователей одновременно в режиме сетевой игры или в split-screen (актуально только для консолей).

Call of Duty: Modern Warfare 2 выходит уже 10-го ноября нынешнего года. Будьте спокойны: нас вновь ожидают нелепый и бредовый сюжет, учащенное сердцебиение в особо напряженных моментах и десять часов фирменного экшена от Infinity Ward. А большего, если честно, и не надо.

Phoenix





АНОНС

Halo 3: ODST

Жанр: *FPS*
Платформа: *Xbox 360*
Разработчик: *Bungie Studios*
Издатель: *Microsoft*
Похожие игры: *серия Halo*
Дата выхода: *22 сентября 2009 года*
Официальный сайт игры: *www.bungie.net/Projects/odst*

Halo. Да, именно так. Это название обычно пишут и произносят с помпезностью и излишним пафосом, убирая из предложения лишние слова, оставляя только это одно. Про сериал от Bungie всяких тайн и небылиц напридумано больше, чем басен о смене цвета кожи Майклом Джексоном. Halo и несусветный пафос — настолько неделимые понятия, что представить себе игру с главным героем в шлеме и без Microsoft в издателях уже просто невозможно. Только последняя может вбухать минимум половину бюджета игры в рекламу, только ей хватает наглости выдавать обычную и в некоторых случаях и вовсе посредственную вещь за уникальное явление, не имеющее аналогов…

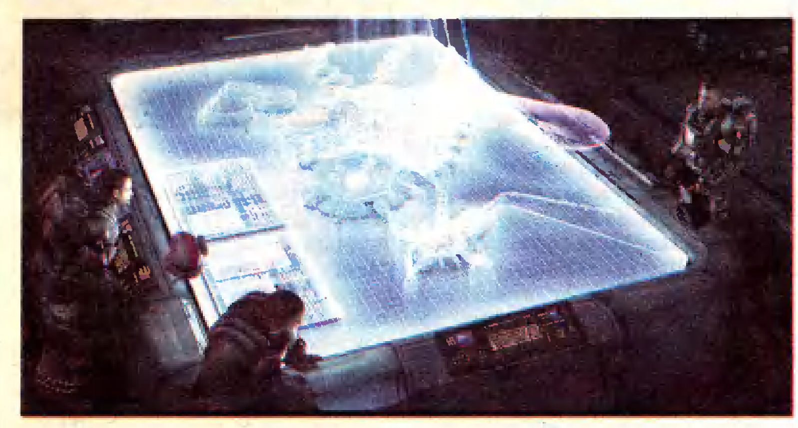
"Believe…"

(c) Слоган рекламной кампании Halo 3

В сущности, если отнять у той же Halo 3 все ее тузы в рукаве — лоснящегося издателя вместе с его уникальной политикой в области рекламы и умением грамотно "зомбировать" потенциального покупателя, то перед нами явится растрепанная, повседневная и в безобразных бигудях игра с далеко не передовой графикой, геймплеем без значимых откровений, но зато с бешеным и вылощенным, словно подкова для блохи от мастера Левши, сетевым режимом. Примечательно, что идеальный, как фигура у девушки вашей мечты, мультиплеер — сейчас главная и безоговорочная причина, по которой игроки продолжают покупать коробки с лицензионной копией Halo 3. Второй по значимости момент — присутствие харизматичного и уникального главного героя — Мастера Чифа. Геймеры из США при упоминании этого имени обычно начинают истерично вопить, как фанатки Бритни Спирс на концерте, падать на колени и протягивать руки вверх в ожидании пришествия Его, того самого.

И вот, представьте себе, Мастера Чифа — этого без пяти минут мессию всея человечества — в новой главе сериала Halo собираются убрать, заменив его обычным морпехом, который лишен знаменитой полоски жизни, смачно "подвывающей" при восстановлении. Можно поначалу предположить, что подобный вандализм со стороны разработчиков выльется в минус миллиона два проданных коробок. Но, если посмотреть на проблему, как сказал один классик, "вооруженным глазом", то выясняется, что проблемы





этой толком и нету. Мастеру Чифу просто понадобился краткосрочный отпуск, а его место пока займет простой солдат, пусть в этот раз и не такой безликий, каким он всегда был в Halo.

Условия меняются — Halo остается!

ODST расшифровывается не иначе как Orbital Drop Shock Troops — это намекает даже равнодушным к сериалу игрокам, что в центре внимания на этот раз будет не Мастер Чиф. К слову, данное обстоятельство — далеко не последнее отличие новой игры от прежних. Если вы играли хотя бы в один из трех проектов серии Halo, то, должно быть, запомнили ее фирменную цветовую гамму: много ярко-зеленого цвета, голубое небо, фиолетовый с его оттенками везде и всюду… В ODST весь этот кислотно-пряничный парад красок хладнокровно уберут. Теперь балом правят нуар, неон и ночь. При знакомстве с этой игрой у вас может появиться ощущение, что вам скоро (проект выходит уже в этом месяце) подарят вторую творческую адаптацию Blade Runner с его вечными дождем, большими рекламными вывесками и яркими ночными фонарями. Даже визуально ODST воспринимается как нечто принципиально иное и чуть ли не чуждое для такой саги, как Halo.

Но измененная палитра — это только начало. Как мы уже говорили, главный герой теперь — обычный солдат, а это автоматически вносит некоторые ограничения в геймплей, но при этом, к счастью, добавляет новые "фишки". Так, прыгать на трехметровые высоты у нас уже больше не получится, идти напролом, как Т-800 в одном фильме, — тоже. Последний факт по определению добавляет в ODST больше тактики и сбавляет темп. До уровня Gears of War с его игрой в прятки за укрытиями проект, конечно, не скатится, но и небывалой динамики нам тоже не видать. Здоровье теперь можно пополнить в строго выделенных для этого терминалах. Впрочем, кое-что все-таки будет восстанавливаться само по себе — это выносливость. Только вот досада: фирменного звука при этом нам не услышать. Фанаты Halo такого, наверное, не простят.

Чтобы хоть как-то уравновесить пошатнувшийся баланс между скоростью геймплея и возможностями главного героя, Bungie вводят в проверенную временем формулу игры две новые переменные, они же важные и нужные помощники для нашего морпеха. Вспомните, как подсвечивались враги в Crysis и F.E.A.R. 2. Нечто подобное будет и в Halo 3: ODST — хоть какой-то ускоритель темпа. Другое нововведение — так называемый Наблюдатель. По своим функциям он чем-то похож на систему навигации, которая применяется в современных автомобилях, только изрядно докрученную. Система Наблюдателя непрестанно — правильно! — следит за главным героем, открывает для него нужные двери и даже помогает советом. В случае с первыми тремя играми Halo эти два нововведения выглядели бы ненужными атавизмами-отростками на теле точно выстроенной механики шутера от Bungie. Но только не в этот раз. Убрав Мастера Чифа с его регенерируемым здоровьем, разработчики не забыли позаботиться о том, чтобы всем игра давалась так же легко и непринужденно, как раньше. Подменив постоянные уравнения, Bungie оставила его решение неизменным. А это многого стоит.

Halo возвращается. Пусть сейчас там нет Мастера Чифа и былой скорости, базовые приоритеты у разработчиков этого сериала остаются неизменными — качественный и увлекательный геймплей и чувство стиля.

Phoenix





АНОНС

Singularity

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Raven Software*
Издатель: *Activision*
Похожие игры: *TimeShift, Анабиоз: Сон разума*
Дата выхода: *март 2010*
Официальный сайт игры: *www.singularity-thegame.com*

Игры со временем — практически неисчерпаемый родник концептуальных идей, в том числе в индустрии виртуальных развлечений. Беда в том, что большую часть потенциальных наработок в этой сфере уже давно воплотили в жизнь всякие покорители четвертого измерения. Различные флэшбэки, стазисы, заброски в будущее и прочие инсинуации на тему временного континуума встречаются сейчас везде и всюду. Тем острее выглядят немногочисленные рожденные в брейнсторме идеи, которые до этого не светились ни в одном проекте. Одна из подобных задумок обещает вылиться в амбициозный и интригующий шутер Singularity от Raven Software.

За Singularity возникает целый ряд опасений уже только из-за того факта, что ее разработчики за всю свою многолетнюю историю не выпустили ни одного по-настоящему концептуального, пышущего новыми идеями проекта. Создать качественный зубодробительный экшен, в котором стрельба и изничтожение нечисти возведены в абсолют, — это для "воронов" проще простого. Не каждая компания может похвастаться портфолио с такими громкими именами, как Heretic, Return to Castle Wolfenstein, Soldier of Fortune, Quake 4. Также подкрепляет скепсис то, что Raven Software одновременно трудились и над Singularity, и над зрелищным и драйвовым слэшером X-Men Origins: Wolverine, и над очередными похождениями одного бравого агента по просторам жуткого и опасного замка в свежем Wolfenstein. Однако работа над игроизацией кровавой вендетты Росомахи завершилась, а Singularity была перенесена на март 2010 года. По официальной причине — дабы не мешаться под ногами у Вилли Блажковича. Зато у разработчиков будет время вылизать игру до идеального состояния, а штатные рекламисты Raven и Activision уже называют грядущий проект главным весенним хитом. И в случае с Singularity хочется, чтобы так все и было. Теперь же остановимся на проекте подробнее.

Сюжетная завязка Singularity опасно балансирует между оригинальностью и полнейшим кретинизмом. В альтернативной истории двадцатого века эйнштейний так и не занял свое законное место девяносто девятого элемента периодической таблицы Менделеева. Эту позицию за собой застолбил открытый советскими учеными загадочный металл, обладающий просто поразительными свойствами: при минимуме затрат это топливо будущего производило колоссальное количество энергии.

Для изучения загадочного элемента на отдаленном и всеми забытом острове был построен автономный город, получивший название Каторга-12. Ученые, занимавшиеся по приказу Сталина разработкой оружия на основе свежеоткрытого металла, как обычно, перехимичили, в результате чего некислая энергия вырвалась на свободу и похоронила остров. Возможно, СССР бы занялся расследованием того, что случилось на Каторге-12, да Иосиф Виссарионович приказал долго жить, а его преемники — Берия и Хрущев — не горели желанием лезть в дебри загадочных событий, поэтому приказали уничтожить все документы о проводимых опытах и благополучно забыли о многострадальном острове.

Невольно вспомнить о Каторге-12 пришлось спустя 60 лет, когда тени прошлого нащупали в небе над островом истребитель американских ВВС, за штурвалом которого сидел ничем не примечательный пилот Найт Рэнко. Далее было стремительное пике: в самолете неожиданно отказали все приборы. Паника, вылетающее через кабину кресло с объятым ужасом летчиком, белоснежный купол парашюта и одиночество ничего не понимающего янки среди изъеденных временем антуражей социалистического мира. Немногим позже к непониманию добавилось и удивление, когда силами неизвестной аномалии окружающий мир заскакал между настоящим и прошлым. А потом и ужас, когда по разрушенным строениям начали ползать кровожадные мутанты. Задача Найта понятна: разузнать, что произошло, и — в зависимости от сценаристов — предотвратить техногенную катастрофу или сбежать с острова.

Как видим, завязка, с одной стороны, банальная, а с другой — не лишена новаторства. В принципе, из подобного начала можно создать по-настоящему увлекательное повествование, а можно и завалить его. Пока что о подаче сюжета мы можем лишь гадать.

Главная "фишка" игры — игры со временем, и тут разработчики выдумали несколько оригинальных штук. Во-первых, ввиду описанной выше аномалии, сам остров будет перемещаться между 1950 и 2010 годами. Скачки во времени будут сопровождаться потенциально атмосферными графическими наворотами: облупившаяся штукатурка будет ложиться обратно на стены, разрушенные строения начнут собираться в первозданный вид по кирпичику, высохший канал очистится от прелой листвы и вновь наполнится водой, высокое дерево превратится в жалкий саженец — и все это прямо на глазах у игрока. Согласитесь, должно впечатлять и крайне положительно влиять на атмосферу.

Ясно, что не было бы никакого смысла в перемещениях во времени, если бы сам игрок не мог оказывать никакого влияния на хронологию событий. И тут, надо отметить, заключается главная проблема индустрии виртуальных развлечений в целом. Разработчики предпочитают отделываться в своих проектах максимум slo-mo и неназойливыми флэшбэками без тени оригинальности. За последнее время можно выделить разве что два интересных подхода в этой среде — TimeShift и "Анабиоз: Сон разума". В первом случае протагонист пользовался тремя режимами специального хронокостюма и швырялся особыми гранатами, во втором же главный герой получил способность ментально орудовать в прошлом руками погибших моряков. Singularity предлагает как минимум не менее оригинальные забавы со временным континуумом.





В самом начале своего незапланированного вояжа на Каторгу-12 протагонист получит в распоряжение любопытный приборчик под названием Time Manipulation Device, который воздействует на объекты. К примеру, направив активированное устройство на живой организм, можно его состарить или, наоборот, омолодить. Перспективы, которые открывает этот агрегат, просто огромные, и, похоже, разработчики собираются воспользоваться своим изобретением в полной мере, закрутив вокруг него весь геймплей. Во-первых, TMD станет основным средством разгадывания многочисленных головоломок и прохождения не менее многочисленных препятствий. Для примера — несколько уже известных способов применения прибора на практике. Для того чтобы пройти через проржавевшую заклинившую дверь, надо будет ее "состарить", дабы преграда рассыпалась в труху. Для запуска сломанного реактора потребуется отмотать его возраст до того момента, когда он был в рабочем состоянии. Или вот, посложнее. Чтобы забраться на отвесную стену, следует выполнить такую последовательность действий: сначала задать могучему дубу обратный ход времени и подождать, пока ствол дерева не скроется в земле, а потом занять освободившееся место и вновь воздействовать прибором на растение, пока его верхушка с протагонистом не окажется над стеной.

Как много оригинальных головоломок выдумают авторы, естественно, не ясно, но стоит уповать на то, что фантазией они не обделены. Однако, к сожалению, далеко не все объекты смогут быть подвержены эффектам TMD, а для определения того, какой именно предмет можно протащить по четвертому измерению, будет выдан хронофонарь. Кроме этого, TMD можно будет использовать и в качестве оружия — старением превращать врагов в рассыпающиеся трупы или омоложением обращать их в мокрые лужицы. Также прибор будет фигурировать и в поединках с боссами. Например, нам позволят отмотать возраст мощного монстра до того времени, когда он еще был человеком, и спокойненько прихлопнуть гада чем-нибудь тяжелым. Данный способ умерщвления должен смотреться особенно завораживающе, но эффективность его находится под сомнением: все-таки не самый быстрый метод убийства. Но не стоит переживать: в моменты, когда на протагониста будут валиться толпы врагов, никто не помешает извлечь из-за пазухи мощный пулемет и угостить противников свинцом по первому разряду. Возможно, таких ситуаций будет минимум и акцент будет смещен в сторону survival horror, однако Raven Software не будут Raven Software, если не создадут пару-тройку зубодробительных потасовок.

Нельзя обойти вниманием и оставшиеся функции чудо-девайса. При помощи TMD будет дозволено останавливать время на небольшом участке. То есть, если протагонист попадет под залп гранатометчиков, можно поставить стазис и пинками отправить гранаты по обратному адресу. Ну и, наконец, устройство будет обладать всеми способностями гравипушки из Half-Life 2 — притягивать, поднимать и швырять тяжелые предметы с расстояния. В роли противников предстанут обычные советские солдаты, аутентичные мутанты и прочая живность. Из последних хочется выделить маленькое зубастое насекомое, которое одним укусом заставляет человека стареть или молодеть. Пока не ясно, будет ли добавлен к линии количества жизни какой-нибудь показатель, отвечающий за возраст протагониста, но хотелось бы верить, что да.

А вот в плане визуализации Singularity, к сожалению, восхищения не порождает. Куется игра на Unreal Engine 3.0, что весьма необычно для "воронов", предпочитающих использовать в качестве ядра наработки Кармака и компании. Следовательно, можно сделать вывод, что игра будет поддерживать огромные открытые пространства, с которыми у "коридорных" "моторчиков" от id Software явные проблемы. А вообще, об ожидаемом визуальном ряде можно сказать просто: средненькое по меркам нашего времени графическое оснащение. Не вызывает ни расстройства, ни желания любоваться скриншотами. Что касается дизайна, то он вообще порождает недоумение. Явное сходство с City-17 и прочими зарисовками псевдосоветского антуража можно оправдать, но перебор с "клюквой" — уже нет. Простите, но с десяток портретов Ленина и Сталина, патриотических надписей и изображений серпа и молота на одной стене — это перебор.

В сущности, Singularity является для разработчиков своеобразным экспериментом — эдаким выходом из коридоров, кишащих толпами злостных мутантов, на огромные просторы новаторства. И это довольно смелое и неожиданное решение "закостенелых" Raven Software обязывает как минимум обратить на грядущий проект пристальное внимание.





Слава Кунцевич

АНОНС

Lost Planet 2

Жанр: TPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Похожие игры: Lost Planet: Extreme Condition, Red Faction: Guerrilla
Дата выхода: февраль 2010 года

Я пытался рассмотреть хоть что-нибудь сквозь непроглядную пелену бурана. Vital Suit был разбит, и его пришлось оставить позади. Животворное устройство гармонайзер перерабатывало последние крохи термальной энергии. Нужно было двигаться. Взглянув на радар, я рванул вперед, к спасительному ангару. Ветер заглушал почти все звуки, однако я услышал рев, а затем заметил рванувших мне наперерез пятерых мелких Акридов. Я вскинул автомат и, не останавливаясь, нажал курок. Два жука замертво упали в снег, разбросав вокруг себя немного теплой субстанции. Вдруг из сугроба выскочил огромный "богомол" и направился в мою сторону. Я чуть ли не наугад бросил гранату в преследующих меня треножников и на полном ходу влетел в ангар. Быстро окинув его взглядом, сразу увидел радарный пост. Отлично: можно подпитать прожорливый гармонайзер. Я вздохнул: мне предстоял еще долгий путь...

Приведенный выше фрагмент — мизерная часть тех ситуаций, в которые попадал игрок при прохождении Lost Planet: Extreme Condition. Вышедший в 2007 году на Xbox 360 и некоторое время спустя портированный на PC и PS3, этот проект сразу завоевал армию поклонников, в основном благодаря непревзойденной атмосфере далекой заснеженной планеты, где люди, используя пилотируемых боевых роботов, дерутся с гигантскими жуками Акридами. Плюс, Lost Planet: Extreme Condition могла похвастаться бодреньким геймплеем: игрок находился в постоянной гонке с неумолимо убывающим счетчиком термальной энергии, при этом сражаясь с жуками или снежными пиратами. Единственное, к чему можно было серьезно придраться, так это к простому и коряво запутанному сюжету. Теперь же под чутким руководством продюсера Юна Такеучи в недрах Capcom активно куется сиквел игры, о котором мы вам сегодня и поведаем.

Return to E.D.N. III

Раз уж сюжет являлся самым слабым местом оригинала, то, пожалуй, с него и начнем, тем более что разработчики готовят для нас несколько приятных сюрпризов. Как вы помните, главным героем первой части был молодой человек по имени Уэйн, который утратил отца в битве с огромным Зеленоглазым, а потом еще и замерз в своем VS посреди снежной пустыни, попутно потеряв память. Позже его нашли трое странников, подобрали, обогрели, вкратце разъяснили ситуацию, прицепили на пояс гармонайзер, дали в руки автомат и послали на войну против всех подряд — корпорации NEVEC, Акридов и снежных пиратов. В итоге амнезия героя, скачки повествования во времени и прочие приемы сценаристов порой приводили к неразберихе.

Во второй части девелоперы решились на кардинальные меры. В Lost Planet 2 нет одного главного героя. История будет рассказываться от лица членов различных фракций и группировок, ведущих противостояние на планете E.DN. III (да, действие игры будет вновь разворачиваться там). К концу проекта кажущийся поначалу разрозненным сюжет сложится в цельную картину, которая прольет свет на все события. Юн Такеучи сравнивает этот метод с тем, который традиционно применяется в серии Call of Duty. Но в то же время такой подход вызывает законные опасения: реализовать его намного труднее, чем обычный вариант с одним центровым персонажем. Хочется верить, что в Capcom справятся с трудностями.

Blood & Ice

Как уже упоминалось выше, боевые действия вновь будут разворачиваться на E.D.N. III. Однако с учетом событий, имевших место в оригинале, на планете начали происходить серьезные климатические перемены. Снега начали таять, и кое-где из-под белого покрова стали появляться самые что ни есть зеленые джунгли. Там растет высоченная густая трава, там текут холодные реки и шелестит листва... И хотя в основном мы вновь будем воевать среди снегов, такие тропические оазисы внесут приятное разнообразие. С травой, правда, связан один казус: она не горит, поэтому, пустив в нее струю из огнемета, уже через пару секунд мы увидим, как она потухнет без видимых следов ущерба. Что ж, объясним это неизвестными нам особенностями местной флоры.

Геймплейно Lost Planet 2 представляет собой эволюцию хороших идей и наработок первой части с оглядкой на современные шутерные тенденции. В частности, с самого начала разработки в игру был внедрен кооператив. Теперь игрок не будет одинок: в компании с ним будут бегать три соратника. В любой момент ваши друзья смогут сесть за игру и "вселиться" в напарников. А ведь гулять по суровой планете вместе значительно веселее, не так ли? Но если ваши друзья заняты, то боевыми товарищами будет управлять компьютер, причем управлять умело. Оставленные без присмотра напарники будут стараться не попадать под удары насекомых, умело пользоваться особенностями рельефа, самостоятельно садиться в боевые костюмы и "обрабатывать" врагов из тяжелого оружия.

Поскольку на планете стало значительно теплее, игрок теперь, вероятно, будет не так зависим от T-энергии, как раньше. Это должно несколько снизить темп боев, но также позволит не лезть сломя голову в пекло в погоне за лишними крохами оранжевой субстанции. Кроме того, в связи с этим изменилась и роль радарных постов данных. Теперь активированный пост является чекпойнтом, у которого игрок возродится после смерти.

Бестиарий будет составлен как из знакомых по первой серии Акридов, так и из новых особей различных форм, цветов и размеров. Среди новичков особенно выделяются огромные боссы, с которыми связано еще одно глобальное нововведение, претендующее на звание нового слова в жанре. Дело в том, что некоторые боссы в Lost Planet 2 настолько велики, что при некоторой ловкости можно — внимание — забраться внутрь монстра. Стоит на несколько секунд обездвижить чудовище, например, повалив его на землю, и подбежать к его пасти, как на мгновение экран потемнеет — и вуаля, вы внутри. Что там делать? Конечно же, заниматься различными пакостями. Расстреляв внутренние уязвимые точки босса, которые по-прежнему обозначаются оранжевым цветом, вы сделаете более доступными болевые точки снаружи. Однако не все так просто. Как только вы попадаете внутрь, начинает работать защитный механизм организма Акрида. Из складок тела выскакивают мелкие гады, а железы выделяют целые реки жидкости, которая бурным потоком подхватывает вас и стремится вывести наружу. Сопротивляться этому потоку трудно, поэтому через несколько секунд героя вытолкнет на землю через, скажем так, заднее отверстие. Тут следует быть расторопным и не попасть под мощные удары хвоста разъяренного вашим поведением насекомого.











Ясное дело, чтобы успешно бороться со свежими разновидностями жуков, необходим и обновленный арсенал. В сиквеле мы увидим как старые, полюбившиеся "стволы", так и новые виды вооружения. В частности, игрок сможет по-настоящему "зажигать" с огнеметом в руках или швыряться гранатами, которые создают энергетическое защитное поле (последние, похоже, были нагло подсмотрены в Halo 3). Не обойдется и без обновления парка Vital Suit. Появятся новые образцы военной техники, а старые обзаведутся новыми способностями. Как следствие появления кооператива, разработчики собираются добавить в игру особо мощные образцы боевых костюмов, для управления которыми потребуются все четыре члена команды.

Будь это все изменения, мы бы уже заочно полюбили вторую часть, но и это еще не все. Capcom на полном серьезе добавляют в Lost Planet 2 ролевые элементы. По результатам прохождения отдельного этапа игра будет выдавать несколько очков, которые можно потратить на повышение уровня персонажа. С повышением левела вам будут становиться доступными новые "achievements" (речь идет о "достижениях" для Xbox 360) и "unlocks", в частности новые элементы экипировки и жесты. Да-да, в игре будут присутствовать широкие возможности по кастомизации своего персонажа. Герой состоит из четырех частей: голова, туловище, ноги и рюкзак. Любую из них можно визуально настроить на свой вкус — предусмотрено по несколько десятков вариантов каждой части. Влиять можно будет и на вид оружия, и даже на особенные, индивидуальные жесты вашего персонажа. Возможно, именно эти элементы будут открывать по мере набора уровней. Конечно, можно будет выбрать заранее созданного персонажа, но это, как нам кажется, не спортивно.

Естественно, разработчики не обойдут вниманием такую важную составляющую, как мультиплеер. Во второй части будут присутствовать все старые режимы плюс несколько новых. Никуда не денутся и бои на стороне Акридов (они впервые появились в расширенном издании оригинала, Colonies Edition). Ну и наконец, нас ожидает обойма изменений калибром поменьше вроде улучшенной графики и физики.



Prepare for battle, boys!

Невооруженным глазом видно, что Такеучи сотоварищи готовят первоклассный экшен. Lost Planet 2 делается с поразительным размахом и с прицелом на неоднократное прохождение. Намеки на ролевую систему, кастомизация персонажей, инновации и расширения в боевой системе, обновленный мультиплеер — все это говорит в пользу проекта. Терпеливо отсчитываем дни до релиза и, соответственно, до новой высадки на снежную планету E.D.N. III.

До недавнего времени оставался открытым вопрос о целевых платформах. Изначально девелоперы называли таковой только Xbox 360, однако на Captivate 09 они демонстрировали игру на трех ноутбуках, что подтвердило догадки о PC-версии. Ну и, наконец, не так давно Capcom официально заявили, что Lost Planet 2 появится на всех трех платформах, включая PS3. Ориентировочной датой релиза называют февраль 2010 года.

Алексей Апанасевич

АНОНС

Aliens: Colonial Marines









Жанр: *horror FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Gearbox Software*
Издатель: *SEGA*
Похожие игры: *Alien Trilogy, серия Aliens vs. Predator*
Дата выхода: *2010 год*
Официальный сайт игры: *www.sega.com/aliens*

Массивные, но изящные тела. Длинный хвост в качестве противовеса. Ощетинившийся острыми зубами рот с маленьким сюрпризом для неосторожных космических путешественников — выдвигающейся внутренней челюстью. Идеальное чувство баланса и пространства, позволяющее передвигаться в абсолютной темноте и ползать по потолку. Разъедающая любой материал кислота вместо крови. Предпочтение использовать в качестве инкубаторов человеческие тела. Ксеноморфы. Выдуманные Дэном О'Бэнноном и Рональдом Шасеттом инопланетные существа, получившие емкое название — Чужие.

1979 год. Киноманы и простые люди, заглянувшие на очередную премьеру, боятся возвращаться с вечернего сеанса домой. Опасливо озираются по сторонам, передвигаются короткими перебежками от одного укрытия к другому, постоянно проверяют звездное небо на отсутствие там вентиляционных люков. На следующий день вновь идут в кино после наступления темноты, чтобы опять испытать чувство неподдельного, животного страха. Популярность нового фантастического фильма Ридли Скотта, созданного на пересечении жанров "боевик" и "хоррор", зашкаливала. А появившийся спустя семь лет сиквел — "Чужие", — снятый уже Джеймсом Кэмероном, вознес узнаваемость соответствующей вселенной до небес.

В разрезе индустрии виртуальных развлечений судьба "Чужих" куда более неоднозначна, а путь — намного более тернистый. Первообладатель товарного знака — компания Fox Interactive — весьма верно оценил перспективы игры по мотивам сверхпопулярного фильма, поэтому уже в 1996 году из-под их издательского крылышка вышел хоррор-экшен Aliens Trilogy, разработкой которого занималась известная в то время студия Acclaim Entertainment. Однако ожидаемого успеха не случилось, несмотря на довольно высокое качество игры. Возможно, именно поэтому "лисы" пошли на любопытный маркетинговый ход, объединив два сериала — собственно, Aliens и основанный на киноленте Джона МакТирнана Predator. На этот раз в роли разработчиков выступили небезызвестные Rebellion. О качестве проекта говорить излишне: оно было на высоте — но особыми успехами на рынке первая часть Aliens vs. Predator похвастать не могла. Впрочем, противостояние людей, Чужих и Хищника обзавелось немаленьким фан-клубом и стало культовым. Сиквел получился куда более неоднозначным, причем, как считается, потому, что изданием и разработкой занимались уже совсем другие люди: бренд отошел к Sierra, а за геймплей с графикой отвечали товарищи из Monolith. Смещенный девелоперами акцент в сторону "коридорного шутера" не помешал отменному проекту заработать высокие оценки от прессы, одобрение фанатов и... опять не самые высокие продажи.

В общем, вселенная радовала поклонников, и ничто не предвещало того, что произошло позже. А случилось вот что: непрочно стоявшие на ногах издатели из Sierra решили сэкономить на дополнении и поручили разработку Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt компании Third Law Interactive, что вылилось в более чем посредственное качество игры и, как следствие, в полный провал. Это, бесспорно, повлияло на дальнейшее финансовое состояние владельцев бренда, а позже — еще и на самоликвидацию. Игросериал погрузился в анабиоз, а фанаты потянулись в кинотеатры — на просмотр пресных кинокартин по мотивам Aliens vs. Predator. Для того, чтобы разочароваться. Но вот, в 2006 году SEGA выкупила права на обе франшизы и вновь возродила надежду на воскрешение культовой вселенной.

Изначально был запланирован выпуск трех игр в известно каком сеттинге: перезапуск серии в лице Aliens vs. Predator (2010) за авторством тех самых Rebellion, ролевая игра Aliens RPG от Obsidian и Aliens: Colonial Marines от Gearbox. Причем релиз двух последних изначально был намечен на тридцатилетие дебютного фильма. Однако, посовещавшись с шаманами и бухгалтерами, в SEGA не решились на такой риск и сократили количество проектов до двух, заморозив Aliens RPG до лучших времен. Тени прошлого витали и над Aliens: Colonial Marines. Интернет полнился слухами о том, что разработку этого шутера и вовсе прекратят, но в конце концов ожидаемая многими игра отделалась лишь переносом даты своего появления на свет.

Таким образом, опасения по поводу релиза Aliens: Colonial Marines испарились. А вот по поводу качества — остались. Все дело в том, что у "родителей" серии Brothers in Arms, Halo: Combat Evolved и дополнений к первой Half-Life маловато опыта в создании хоррора, без грамотной реализации которого Aliens: Colonial Marines может оказаться стандартным шутером. Но отложим на время сомнения и разберемся в том, что известно об игре на данный момент.

Сюжетная линия стартует после окончания третьей части киношных "Чужих". Протагонист — командир небольшого отряда спецназа United States Colonial Marines — вместе с сослуживцами прибывает на борт знакомого по первой киноленте крейсера Sulaco, дабы выяснить, что случилось с экипажем. Дальнейшие события предугадать не сложно: на космическом корабле все умерли, а солдат атакует ватага Чужих. Но Aliens: Colonial Marines — это не выживание людей с оружием наперевес на борту одной космической посудины а-ля Dead Space. Сторилайн задорно пошвыряет игрока по вселенной, закидывая его как в знакомые фанатам места вроде колонии на LV-426 и тюрьмы Fury-161, так и в выдуманные самими разработчиками локации. Каким именно образом будет подаваться сюжет, пока что не совсем ясно, но над повествованием трудятся несколько голливудских сценаристов, что обнадеживает.

Как уже было отмечено, игрок — не герой-одиночка, а командир отряда из четырех человек. Каждый из космических пехотинцев обладает набором индивидуальных качеств: кто-то хорошо разбирается в электронике, а кто-то дружит со взрывчатыми веществами — поэтому игрок сможет переключаться между персонажами. Естественно, при наличии нескольких бойцов в Aliens: Colonial Marines не обойдется без режима кооперативного прохождения, что вызывает опасения: получить Left 4 Dead с Чужими вместо зомби не очень хочется. Стоит надеяться, что упор будет сделан на сингл, где подчиненными будет управлять искусственный интеллект, корректируемый приказами игрока.

К слову, об AI. Интеллект "кремниевых болванчиков" обещает быть на самом высоком уровне, что в первую очередь касается Чужих. Зубастые пришельцы должны будут умело прятаться в темных углах, носиться по потолку, умело использовать для перегруппировки вентиляционные шахты, неожиданно атаковать с тыла, устраивать засады и заманивать игрока в западни.

Но и космодесантникам есть что противопоставить "идеальным убийцам". Куча футуристического оружия дойдет до Aliens: Colonial Marines в том самом виде, в котором оно было в кинофильмах. Кроме обязательных образцов вроде автоматической винтовки M41A и концептуального огнемета, разработчики добавят в арсенал и что-нибудь от себя. Да и сами персонажи не промах: неосторожный Чужой сможет пару раз получить по зубастой пасти прикладом или тяжелым армейским ботинком. Но в любом случае, встретившись с ксеноморфом лицом к лицу, смерти спецназовец не избежит. Тактика выживания — это организация умелой обороны. Для этого будут предоставлены возможности минировать проходы и намертво заваривать двери, что уже сейчас вызывает зловещую улыбку: загнать самого себя в западню — это очень в духе "Чужих". Обязательный атрибут сериала — детектор движения — также будет присутствовать в неизменном виде.

Судя по представленным скриншотам, Aliens: Colonial Marines будет смотреться вполне современно и технологично. Насыщенные текстуры, качественные модели, плавная анимация, сочные и зрелищные спецэффекты — все это обещает быть в наличии. Как и замазанность всего и вся постэффектами: проект-то мультиплатформенный.



А вот об атмосфере по скриншотам выводов не сделаешь. Будет ли выдержан баланс между ураганным экшеном и хоррором, пока не ясно. Суметь грамотно скомбинировать отстрел нападающих толпами "алиенов" и длительное путешествие по вентиляционной шахте с фонариком в зубах — одна из первоочередных задач разработчиков. Дизайнерам также расслабляться не следует: органично смешать sci-fi и биопанк — трудновыполнимая вещь. Имя композитора тоже до сих пор не известно. Все это настораживает, так как при отсутствии оригинальной атмосферы всем наработкам по части геймплея и графики — грош цена.

Пока абсолютно не ясно, какой именно игрой получится в конечном итоге Aliens: Colonial Marines. Высока вероятность того, что старания Gearbox выльются в обычный футуристический экшен, который с популярной вселенной будут связывать разве что ксеноморфы. Но надежда на то, что после релиза мы с удовольствием прикоснемся к чертовски атмосферному и пышущему духом кинолент-первоисточников проекту, в любом случае присутствует. Сейчас с полной уверенностью можно утверждать только, что в игре точно будут Чужие и огнемет. А это уже само по себе не так и мало.

Слава Кунцевич

виртуальные радости

Главный редактор — Анатолий Викторович Кирюшкин.
Шеф-редактор Павел Брель.

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (инд.), 631602 (вед.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com. Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. © "НЕСТОР", 2009. Тираж 20 046 экз. Подписано в печать 09.09.2009 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 4837.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12